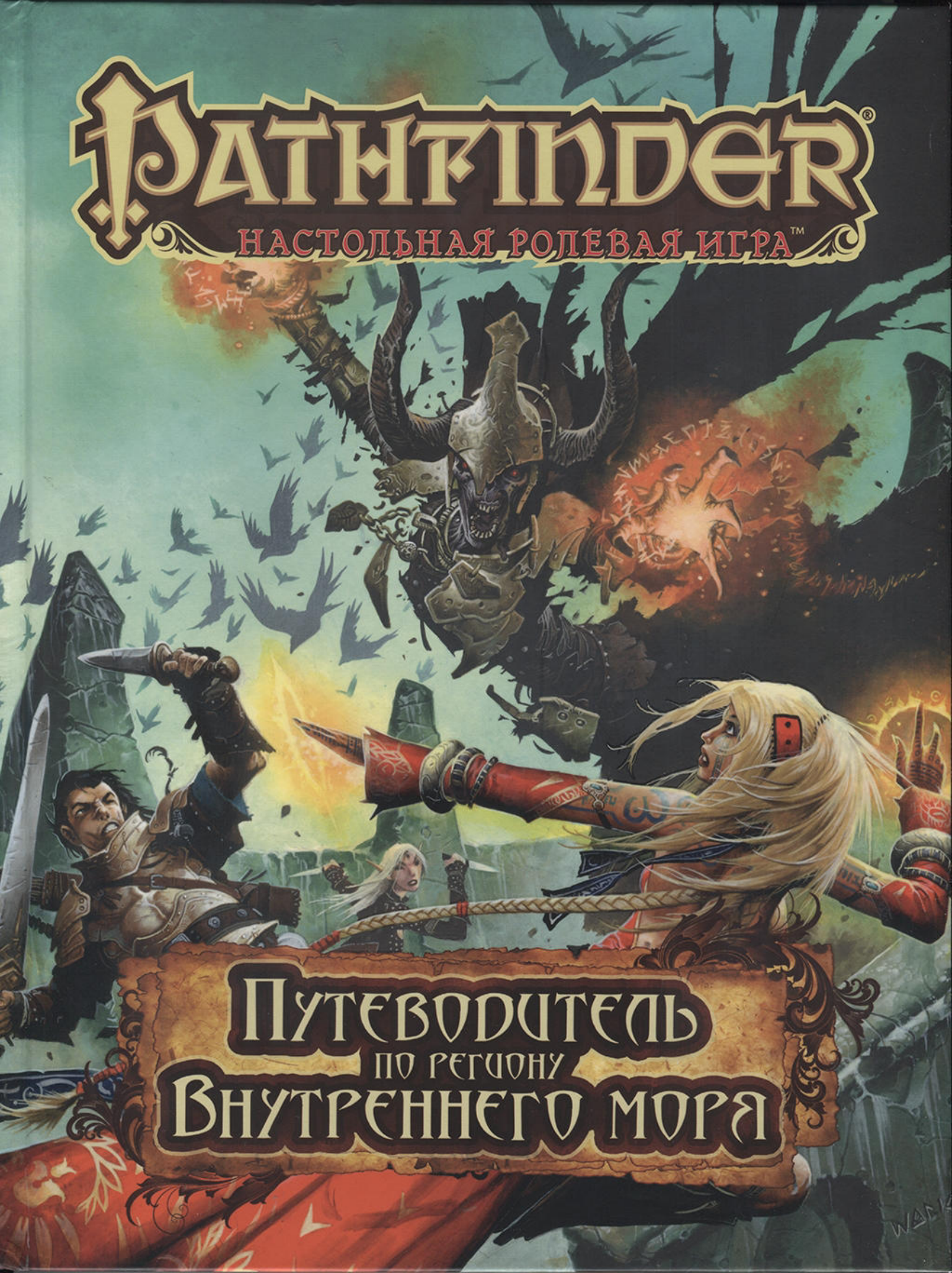


PATHFINDER[®]

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА[™]



ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ПО РЕГИОНУ
ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

PATHFINDER[®]

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА[™]

ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ПО РЕГИОНУ
ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

PATHFINDER

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО РЕГИОНУ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

Руководитель проекта: Джеймс Джейкобс

Авторы: Джейсон Балман, Вольфганг Баур, Кит Бейкер, Клинтон Дж. Бумер, Грег А. Вон, Джефф Грабб, Эд Гринвуд, Стивен С. Грир, Джеймс Джейкобс, Джефф Квик, Майкл Кортес, Тито Лити, Майк Макартор, Роб Мак-Крири, Эрик Мона, Джейсон Эрик Нельсон, Шон К. Рейнольдс, Джеймс Л. Саттер, Эмбер Э. Скотт, Оуэн К. К. Стивенс, Стэн! Тод Стюарт, Джереми Уолкер, Дж. Д. Уайкер, Джошуа Дж. Фрост, Дэвид Шварц, Леандра Кристина Шнайдер и Ф. Уэсли Шнайдер

Обложка: Уэйн Рейнольдс

Картография: Роберт Лазаретти

Иллюстрации: Алексей Апарин, Эрик Белайл, Питер Бергтинг, Бранко Бистрович, Ева Видерман, Бен Вуттен, Джули Диллон, Винсен Дютрэ, Каролина Ид, Кевин Йен, Илкер Сердар Йилдиз, Джефф Карлайл, Хорхе Мазе, Уоррен Мэхи, Торнстан Норстанд, Кристофер Окампо, Дрю Покза, Стив Прескотт, Дейв Рапоза, Уэйн Рейнольдс, Мак Смит, Крэйг Дж. Спиринг, Франсиско Рико Торрес, Френсис Тсай, Тайлер Уолпол, Джон Ходжсон, Эндрю Хоу, Кристофер Шваль, Флориан Штиц, Джейсон Энгл, Мауисио Эррера, Мю Янг Ким, Киран Яннер, Concept Art House, Imaginary Friends Studios

Креативный директор: Джеймс Джейкобс

Старший арт-директор: Сара Э. Робинсон

Главный редактор: Ф. Уэсли Шнайдер

Редактура и развитие: Джейсон Балман, Джуди Бауэр, Кристофер Кэри, Роб Мак-Крири, Эрик Мона, Марк Морланд, Стивен Рэдни-Макфарланд, Шон К. Рейнольдс, Лайза Стивенс, Ф. Уэсли Шнайдер, Джеймс Л. Саттер, Вик Верц

Графический дизайн: Эндрю Уоллас

Специалист по производству: Кристал Фрейзер

Младшие редакторы: Келли Фродел, Майкл Кенуэй и Патрик Рени

Издатель: Эрик Мона

Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс

Операционный директор: Джеффри Альварес

Коммерческий директор: Пирс Уоттерс

Финансовый директор: Кристофер Селф

Бухгалтер: Кундзи Сэдо

Технический директор: Вик Верц

Директор по маркетингу: Хайрум Сейвидж

Особая благодарность: клиентской службе, работникам склада и команде веб-сайта Paizo; Майку Макартору и Чарльзу Эвансу.

Эта книга посвящается Гэри Гайгэксу и Дэйву Арнесону.



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселёв

Ответственный редактор: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александра Русакова

Переводчик: Наталья Некрасова

Ведущий верстальщик: Денис Недыпиц

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Издательство ООО «Мир Хобби»

Почтовый адрес: 105005 Москва,

ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.

Тел.: +7 (495) 984-53-83

www.hobbyworld.ru

П90 Путеводитель по региону Внутреннего моря / Пер. с англ.
Н. Некрасовой. — М.: Мир Хобби, 2019. — 320 с.: ил.

Эта книга является своеобразным путеводителем по миру настольной ролевой игры Pathfinder. Здесь вы найдёте массу информации о городах и странах в окрестностях Внутреннего моря, о населяющих их народах и причудливых существах, о затерянных дворцах и тайных сокровищницах. Множество новых возможностей для опытных и начинающих игроков ждут вас в «Путеводителе по региону Внутреннего моря».

ISBN 978-5-907170-09-4

УДК 794

ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом № 436
от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!»

Подписано в печать 20.08.2019.

Печать офсетная. Формат 70×100/8. Объём 40 усл. п. л.

Тираж: 1500 экз. Заказ № ВЗК-04948-19

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография»,

филиал «Дом печати — ВЯТКА»,

610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.

В данном продукте использованы материалы из «Основной книги правил», «Бестиария», Pathfinder RPG Advanced Player's Guide, Pathfinder RPG Bestiary 2 и Pathfinder RPG Ultimate Magic. Эти правила можно найти в Pathfinder Roleplaying Game Reference Document на сайте pfrd.info.

Эта книга соответствует Open Game License (OGL) и может использоваться как с правилами ролевой игры Pathfinder, так и с правилами редакции 3.5 самой знаменитой в мире ролевой игры в жанре фэнтези.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества и так далее), диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, персонажи, иллюстрации и оформление. Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Pathfinder Campaign Setting: The Inner Sea World Guide is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011 Paizo Publishing, LLC.

Настольная ролевая игра Pathfinder. Путеводитель по региону Внутреннего моря. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Оглавление

Предисловие	4	Саргава	170
Глава 1: Народы	8	Сырые земли	174
Ацланти	12	Талдор	178
Варисийцы	13	Темноземье	182
Вудранцы	14	Тувия	186
Гарундийцы	15	Туманное море	190
Келишиты	16	Усталав	194
Келлиды	17	Челия	198
Мванги	18	Дальше от Внутреннего моря	202
Талдорцы	19	Прежде Внутреннего моря	210
Тяньцы	20	Глава 3: Религия	214
Ульфены	21	Абадар / Асмодей	218
Челийцы	22	Гозрей / Горум	219
Шоанти	23	Дезна / Зон-Кутон	220
Гномы	24	Иомедэй / Ирори	221
Дварфы	25	Кайдэн Кайлин / Калистрия	222
Полуорки	26	Ламашту / Нефис	223
Полурослики	27	Норгорбер / Ровагуг	224
Полуэльфы	28	Саренрэй / Тораг	225
Эльфы	29	Ургатоа / Фаразма	226
Глава 2: Внутреннее море	30	Шелин / Эрастил	227
Авессалом	38	Философские учения	236
Андоран	42	Великое Запределье	238
Бревой	46	Глава 4: Жизнь	246
Варисия	50	Глава 5: Организация	258
Владения Белкзена	54	Консорциум Аспидов	262
Геб	58	Красный Богомол	264
Голт	62	Общество Искателей	266
Горы Пяти Королей	66	Рыцари Орла	268
Джалмерей	70	Рыцари Преисподней	270
Друма	74	Глава 6: Приключения	272
Земли Владык Мамонтов	78	Ассасин Красного Богомола	276
Земли Королей Линнормов	82	Гадатель	278
Иррисен	86	Низший храмовник	280
Исгер	90	Рыцарь Преисподней	282
Кадира	94	Черты	284
Кандалы	98	Снаряжение	290
Катапеш	102	Заклинания	294
Кионин	106	Волшебные предметы	299
Мендев	110	Глава 7: Чудовища	304
Мировая Язва	114	Алуум	308
Молтун	118	Дочь Ургатоа	309
Некс	122	Древотёс	310
Нидааль	126	Каликанг	312
Нирмафас	130	Рыболюд	313
Нумерия	134	Стрикс	314
Осирион	138	Сэндпоинтский дьявол	315
Остров Медиогальти	142	Чарау-ка	316
Последний Оплот	146	Шипастый дракон	317
Просторы Мванги	150	Указатель	318
Пустоши Маны	154		
Размиран	158		
Рахадум	162		
Речные Королевства	166		



Добро пожаловать в регион Внутреннего моря

Всего около ста лет назад умер бог людей. Его имя было Ароден, и он не только поднял человечество из пепла эпохи Тьмы (последовавшей за Низвержением — катастрофой, вызванной падением метеорита), но и основал величайший в мире город — Авессалом. Он победил коварного короля-волшебника Тар-Бафона. Он прогнал демонического Повелителя саранчи из государства Саркорис. В конце концов, поставив

человечество на путь великих свершений, он покинул дольний мир и присоединился к сонму богов. Пророчества гласили: когда человечество будет готово снова подняться к вершинам, которых достигало во времена Древнего Ацланта, Ароден вернется в мир и откроет новую эру — эпоху Славы.

Но вместо того чтобы вернуться в назначенный срок, Ароден, бог человечества, умер.

Смерть бога ознаменовала начало новой эры. Прежние эпохи носили вдохновляющие имена — эпоха Предназначения, эпоха Воцарения. Но новый период не был временем изобилия. Это эпоха Утраченных Пророчеств, ибо если бог не сумел выполнить собственного предсказания, то чего ждать от остальных? Смерть Ародена повергла Голариона в пучину хаоса и безумия. На севере мир раскололся, и гнусные армии Бездны хлынули сквозь разрыв в реальности, ныне известный как Мировая Язва. На юге идиллический залив Абендего год за годом трепали ураганы, сметающие с лица земли целые государства. А в самом сердце региона Внутреннего моря, там, куда должен был вернуться Ароден, разгорелась гражданская война, погибли тысячи людей и власть захватил дьявольский дом Трун.

Сейчас идёт второй век эпохи Утраченных Пророчеств, и за 11 десятилетий, прошедших со смерти Ародена, мир стал местом куда более мрачным. Местом, где древние злые волшебники, известные как рунные властители, готовы пробудиться после 10000 лет сна. Местом, где народами правят преступники или приспешники дьяволов, а то и кто похуже. Местом, где некогда великие империи ныне тонут в безумии самолюбования или бесконечных кровавых переворотах. Местом, где жизнь непредсказуема и случиться может что угодно. Имя этому месту — Внутреннее море Голариона. Сегодня здесь, как никогда, нужны герои.

РЕГИОН ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

Этот регион образован двумя огромными континентами — Авистаном и Гарундом. На острове посреди Внутреннего моря лежит Авессалом, Град в сердце мира. Основанный живым богом Ароденом, этот древний город-государство за пять тысячелетий пережил немало властителей. И всё это время он процветает как приют торговцев и негодаев. На западе Внутреннее море проходит сквозь узкую Арку Ародена — пролив, за который идёт упорная борьба. Он назван так по разрушенному мосту из цельного камня, связывавшему два континента там, где они ближе всего подходят друг к другу. На востоке Внутреннее море соединяется с океаном Обари.

Два континента, обрамляющие Внутреннее море, заметно различаются. На северном, Авистане, некогда процветали могучие империи, такие как Челия и Талдор, а в пограничной Варисии остались руины погибшего Тассилона. На другой стороне Внутреннего моря лежат сухие пустыни и густые джунгли таинственного Гарунда, куда из тьмы веков пришли могучие фараоны Осирона, чтобы начертать человечеству новое будущее.

В общем и целом цивилизация концентрируется вокруг Внутреннего моря, а варварство и дикость берут власть там, где его облагораживающее влияние ослабевает. Конечно, существуют исключения, и рассеянные огоньки цивилизации светят во тьме пустошей и пограничья гораздо севернее в Авистане и гораздо южнее в Гарунде. И наоборот, в цивилизованных землях близ Внутреннего моря существуют

ОБ ЭТОМ ИЗДАНИИ

Это издание — третья, самая свежая версия справочника по вселенной Pathfinder, где учтены все дополнения и обновлены правила. Если вы частый гость Голариона, в этой книге вас ждёт встреча с уже знакомым вам миром, точнее с одним из его регионов — Внутренним морем. Это самая изученная часть вселенной Pathfinder, где разворачивается большинство игровых кампаний. Здесь любой игрок найдёт себе приключение по душе. Добро пожаловать в увлекательный мир настольной ролевой игры Pathfinder!

опасные и дикие места. Наёмники и герои ищут богатства и славы по всему региону Внутреннего моря, добывая древние сокровища, усмиряя опасности и находя недобрую смерть в любом уголке Авистана и Гарунда.

К северу от Авистана лежит Корона Мира — вечная мерзлота, соединяющая этот континент с Тянь-Ша. Там, где они встречаются, царят варварство и дикость. Даже в стремящихся к цивилизованности северных странах, таких как земли Королей Линнормов и земли Владык Мамонтов, почти не умеют пользоваться мистической магией и в целом относятся к ней с недоверием. Даже Мендев, довольно развитое государство, где много благородных (и не столь благородных) героев, сторонится мистической магии.

Магия становится популярнее ближе к югу Авистана, особенно в поклоняющейся дьяволам Челийской империи и её бывших колониях и вассальных государствах. Правящая каста полного теней Нидаля проникнута запретными магическими силами, а эльфы Кионина практикуют потусторонние ритуалы тысячелетней давности. На скалистом северо-западном побережье Авистана, на границе Варисии сохранились почти нетронутые руины и забытая магия древнего Тассилона — погибшей 10000 лет назад империи, которой управляли жестокие короли-волшебники, известные как рунные властители.

Использование магии, как и всё странное и фантастическое, гораздо более присуще южному континенту, Гарунду. В пустынях Осирона стоят бесчисленные памятники полузабытым фараонам — это были подобные богам существа, сумевшие вывести свой народ из варварства к высотам империи. У восточного побережья лежат остатки Некса и Геба, двух государств, созданных в незапамятные времена для служения соперничающим королям-волшебникам. Сегодня в Гебе оживлённые трупы добывают пропитание для живых его обитателей, а дворы Некса хвалятся самыми продвинутыми и малоизученными школами магии на планете. Между этими бывшими врагами тянется полоса лишённой магии пустыни, известная как Пустоши Маны. Здесь существует город-государство, живущий за счёт развития современных технологий в мире, где всё держится на сверхъестественных силах. Глубоко в сердце Гарунда,

по ту сторону Зазубренного хребта находятся древние развалины неведомого происхождения, окружённые дикими непроходимыми джунглями. По горам, опоясывающим дебри Просторов Мванги, разбросаны руины некогда чудесных летающих городов Шори, давно разбившихся о каменистые склоны, где они лежат и поныне.

Каждое из этих фантастических мест создаёт превосходный фон для захватывающих приключений в настольной ролевой игре Pathfinder. Мир Голариона и его неисчислимые тайны ждут вас и ваших игроков.

Общество Искателей

Величайшие герои региона Внутреннего моря заносят свои подвиги в «Летописи Искателей». Удивительные, порой невероятные рассказы, собранные в этих часто переходящих из рук в руки томиках, повествуют о забытых богах и затонувших континентах, об упавших со звёзд тварях, что старше самого мира, и об оставшихся после них фантастических руинах.

Авторы этих рассказов принадлежат к Обществу Искателей, свободно организованному объединению исследователей, археологов и искателей приключений, которые изучают планету в поисках утраченных знаний и древних сокровищ. Некоторые из них мечтают разгадать тайны мировой истории, собирая прошлое по кусочкам. Другие ищут наживы, спуская бесценные древности нечистым на руку торговцам за баснословные деньги. Но остальные Искатели продолжают свои исследования и рискуют жизнью ради острых ощущений, поскольку это сильнее любого порока или наркотика.

Таинственный Совет Десяти — узкий круг лидеров, прикрывающих лица масками, — управляет Обществом Искателей из шумного города Авессалома, так называемого Града в сердце мира. Там, в большой крепости, называемой Великая Ложь, Десять руководят обширной сетью агентов, охватывающей регион Внутреннего моря и выходящей за его пределы.

Эти офицеры, известные как капитаны-кураторы, координируют команды Искателей в своих регионах, давая им наводки на древние легенды, снабжая новейшими картами и поддерживая их усилия в поле. Капитаны-кураторы — идеальный «внутримировой» источник информации, незаменимые персонажи ведущего в кампании Pathfinder.

Но это не означает, что любого капитана-куратора непременно нужно делать союзником. Конечные цели Десяти неведомы, и даже капитаны-кураторы не знают всей картины и того, как Общество Искателей воспользуется собранной ими информацией.

Каждый капитан-куратор наблюдает за деятельностью нескольких сплочённых групп полевых агентов, которые проводят большую часть работ по поиску и добыче информации, придавая импульс всему Обществу Искателей. Возможно, персонажи ваших игроков составят одну из таких групп, перемещающихся из города в город в поисках

утраченных тайн погибших цивилизаций и оставшихся после них невероятных сокровищ.

Агенты Искателей сдают подробные отчёты своим капитанам-кураторам, которые направляют самые интересные из них в Великую Ложь Авессалома на рассмотрение Совета Десяти. Периодически таинственные лидеры общества собирают и публикуют отчёты о величайших открытиях в «Летописи Искателей», которую пересылают своим капитанам-кураторам для раздачи полевым агентам. Каждый раз, как новый том «Летописи Искателей» доходит до адресатов, десятки авантюристов стекаются в описанные в нём места в поисках добычи и приключений.

Отдельные группы агентов Искателей, хотя и принадлежат к одному обществу, часто конфликтуют, особенно если команды подчиняются разным капитанам-кураторам. Соперничество между Искателями редко переходит в открытое столкновение, но некоторые агенты не преминут обрушить проход, активировать древнюю ловушку или выдать своих соперников недружелюбным местным жителям — конечно, во имя дружеского состязания, ничего личного.

В настольной ролевой игре Pathfinder персонажам игроков необязательно быть членами Общества Искателей, чтобы эта организация играла важную роль в их приключениях. Хотя выпуски «Летописи Искателей» предназначены только для агентов, есть и независимые искатели приключений, нечистые на руку учёные и честолюбивые собиратели древностей, которые отслеживают выходящие тома и используют их как карты сокровищ. Даже самые старые тома, рассказывающие о неоднократно разграбленных местах, могут содержать указания, ведущие к ещё не найденным ценностям. Кроме самих книг, персонажи могут встретить полевую группу Искателей и в лице этого общества нажить себе непримиримых врагов или обрести союзников.

Как пользоваться этой книгой

Эта книга представляет собой обзор региона Внутреннего моря в мире Голарион, официального места действия настольной ролевой игры Pathfinder. Это удобный источник знаний для игроков и ведущих, желающих облечь в плоть мир за пределами чётко прописанных приключений и найти материал для собственных увлекательных завязок. Раз в год за годом заполняет эти белые пятна, но вы можете и сами сделать это в своей игре.

Регион Внутреннего моря представляет собой пёструю смесь стран, народов, дикой природы, тайн и чудес — так что у новичков появляется вполне закономерный вопрос: с чего начать? Мы старались выстроить всё как можно логичнее и освещать новые темы прежде, чем у вас возникнут вопросы, но, как и во всех трудах такого рода, приходится усваивать много новой информации. Для начала, чтобы познакомиться с Внутренним морем, вы можете просто пролистать эту книгу. Иллюстрации и карты передают дух этого места не хуже, чем слова, и если вы видите что-то цепляющее ваш взгляд, не бойтесь остановиться и прочитать!







1

НАРОДЫ

Хохот гиен был неотличим от хохота их хозяина. Гнолл ослабился в собачьей ухмылке и рывком поднял раба за железный ошейник.

— Ну и кто теперь пёс? — осведомился он.

Человек промолчал, ответив непокорным взглядом. Мохнатая рука вытащила длинный кинжал.

Кайра не могла дольше ждать. Одним плавным движением она выхватила оба скимитара и прыгнула с подоконника. Полосатый навес над прилавком с фруктами спружинил под ногой, и она взлетела в воздух...

Народы Голариона

Далеко на севере, где бескрайний холод Короны Мира встречается со студёными окраинами Авистана, живут закалённые племена светлокотых варваров, выживающие только благодаря силе своего тела и духа. А за много тысяч миль от них, на самом юге, на выжженных землях юго-восточного Гарунда темнокожие мудрецы роются в злое-щих фолиантах в поисках новых, ещё более могущественных заклинаний. Между двумя этими культурными и климатическими крайностями лежит множество опасностей и загадок и живёт бесчётное количество разных народов, как человеческих, так и нечеловеческих.

От полукочевых варисийцев до кровавых революционеров Голта, от мрачных крестьян Усталава до сражающихся с гениями монахов Джалмерея — люди, населяющие регион Внутреннего моря, демонстрируют широкий спектр культур и индивидуальных особенностей. Все эти многочисленные и разнообразные племена делают свои земли с полудесятком других распространённых народов: трудолюбивыми дварфами, прекрасными эльфами, любопытными гномами, пылкими полуэльфами, дюжими полуорками и дружелюбными полуросликами.

Но, несмотря на всё это многообразие, большая часть региона представляет собой дикие пустынные места, смертельно опасные для неподготовленных и страшные для беспомощных. К счастью для большинства цивилизаций региона, храбрые и выносливые герои постоянно готовы к исследованиям, завоеваниям и приключениям. Это ваш шанс заявить о себе и войти в историю Голариона — ну или, по крайней мере, умереть благородной смертью на пути к богатству и славе. Если вы хотите занять место среди героев этой опасной земли, подняться над серой массой и заслужить своими делами бессмертную славу, то добро пожаловать навстречу судьбе!

ОСНОВНЫЕ НАРОДЫ

Самые многочисленные и влиятельные народы Голариона называются основными — это люди, дварфы, эльфы, гномы и полурослики. Полуэльфы и полуорки, технически будучи не столь распространёнными, также входят в число основных народов, поскольку тесно связаны с людьми.

Человечество Голариона подразделяется на много уникальных этносов. Хотя ко всем человеческим этносам применяются одни и те же правила, они сильно различаются по внешности, истории и традициям. Ниже подробно представлены двенадцать людских этносов, а также шесть нечеловеческих основных народов. Любые из этих народов и этносов подходят для игры в кампанию по региону Внутреннего моря.

ПРОЧИЕ ГУМАНОИДНЫЕ НАРОДЫ

Кроме основных народов Голариона, в регионе Внутреннего моря можно встретить много других гуманоидов, одни из которых цивилизованные, другие дикие. Эти народы редко уживаются с людьми, но у них есть одна общая черта с основными народами — у них нет КЗ народа, и потому они хорошо подходят для персонажей игроков. Некоторые из этих народов имеют дополнительные способности: например, способность дышать в воде, летать или исключительную устойчивость к заклинаниям, — такие народы в списке ниже отмечены звёздочкой (*), и допускать их в качестве персонажей игроков нужно с осторожностью.

Для каждого из этих народов дан список регионов, где они, как правило, проживают, — если вы хотите больше узнать о том, как эти народы действуют в Голарионе, ищите соответствующие региональные разделы во второй главе этой книги. Не забывайте, что в мире Голариона существует много более сильных гуманоидных народов (например, людоящеры и великаны), но поскольку у всех них есть КЗ народа, они не так хорошо подходят для персонажей игроков. Они подробно описаны в главе 7 этой книги, на стр. 306–307.

Гоблины (Исгер, Варисия). Гоблины — безумные и зло-вредные паразиты на теле общества. Эти мелкие гуманоиды живут отбросами цивилизации. Гоблины особенно склонны к жестокости и садизму. Трусливые и слабые по отдельности, они становятся весьма опасными, когда их много, — как для других, так и для себя (см. «Бестиарий», стр. 61).

Двергары* (Темноземье). Когда давным-давно дварфы вышли на поверхность, часть из них так и осталась под землёй в заброшенных городах. С течением веков эти дварфы стали жестокими садистами — и превратились в двергаров (см. «Бестиарий», стр. 73).

Дроу* (Темноземье). Те немногие эльфы, что остались в Голарионе и были настигнуты Низвержением (см. стр. 33), скрылись под землёй и стали дроу — «проклятыми» на эльфийском. Эти порочные существа воплощают в себе худшие черты эльфов: своенравие, жестокость, надменность и вероломство (см. «Бестиарий», стр. 121).

Кобольды (Андоран). Коварные, хитрые и плодовитые кобольды обожают устраивать ловушки. Отвага каждого племени напрямую связана с его численностью и степенью жестокости его своенравного правителя. Кобольды отчаянно стремятся казаться сильными и могучими, но часто столь же отчаянно разбегаются от сильных врагов (см. «Бестиарий», стр. 157).

Мерфолки* (океаны). Станный и прекрасный народ мерфолков живёт на краю обитаемого мира, среди морских волн. Некоторые моряки боятся их, считая появление мерфолков

недобрым знаком, а их самих — злыми морскими духами. Другие восхищаются их красотой и мечтают о встрече. Мерфолки скрытны и предпочитают не вступать в контакт с сухопутными существами (см. «Бестиарий», стр. 188).

Орки (Белкзен). Эти племена крепких и свирепых гуманоидов были вытеснены на поверхность дварфами в эпоху Тьмы. С тех пор, загнанные в суровые и пустынные уголки мира, они живут набегами на другие народы (см. «Бестиарий», стр. 211).

Рыболюды* (Авессалом, океаны). Вероятно, это истинные наследники древних аццанты (см. стр. 12). Эти умеющие дышать под водой гуманоиды часто торгуют с портовыми городами. Некоторые считают, что рыболюды — некое утраченное звено между человечеством и мерфолками, другие утверждают, что рыболюды имеют тайные цели и те, кто дышит воздухом, не должны им доверять (см. стр. 313).

Свирфнеблины* (Темноземье). Не все народы, живущие в Темноземье, жестоки. Свирфнеблины, также известные как глубинные гномы, считают себя главными защитниками мира от хаоса и опасностей нижнего царства, но считать их намерения честными и добрыми было бы ошибкой (см. «Бестиарий», стр. 241).

Стриксы* (Челия). Крылатый стрикс — персонаж многих страшных сказок и мрачных баек, но сами стриксы считают, что делают лишь то, что нужно для выживания в мире, где их недолюбливают и боятся (см. стр. 314).

Тэнгу (Кандалы, Сырые земли). Эти птицеподобные гуманоиды, переселившиеся из-за моря, в меру своих сил выживают в самых тяжёлых социальных условиях, но при этом умудряются процветать. Их считают ворами и негодяями, но большинство тэнгу не оспаривают этого предубеждения — им просто нравится внимание (см. «Бестиарий», стр. 261).

Хобгоблины (Исгер). Отколовшиеся в незапамятные времена от своих мелких и менее организованных родичей-гоблинов, хобгоблины являются серьёзной военной силой, ответственной за один из самых кровавых конфликтов в истории Внутреннего моря. Сегодня, после множества проигранных войн, их число невелико, но они быстро плодятся, и появление очередной армии хобгоблинов — лишь вопрос времени (см. «Бестиарий», стр. 272).

МЕСТНЫЕ ПОТУСТОРОННИЕ СУЩЕСТВА

Кроме перечисленных выше, в Голарионе можно найти ещё шесть схожих с гуманоидами народов. Затронутые воздействием магических сил или необычных условий иных планов, эти местные потусторонние существа не имеют КЗ народа. Однако они обладают особой устойчивостью или странными псевдозаклинаниями, поэтому несколько более могущественны, чем основные народы. Как и с гуманоидными народами, отмеченными звёздочкой, стоит тщательно оценить возможное влияние на игровой баланс, прежде чем допустить представителя такого народа в качестве персонажа игрока.

Аасимары (Андоран, Варисия). Аасимаров считают родней ангелов, они также известны как «небесные»

или «избранные богом». Это люди, в жилах которых течёт кровь добрых потусторонних существ — будь то архоны, ангелы, агафионы или азаты. Но, несмотря на своё божественное происхождение, аасимары часто становятся изгоями. Их используют в корыстных целях, третируют, а порой даже боятся невежественные люди, не готовые принять их грацию и красоту (см. «Бестиарий», стр. 7).

Полугении (Кадира). Существует четыре расы полугениев — огненные африты, каменные ореады, эфемерные сильфы и водные ундины. Подобно аасимарам и тифлингам, это потомки потусторонних существ, но они ведут своё происхождение от жителей Стихийных планов или, чаще, от гениев, которые смешались с людями. Полугении сравнительно редки и, как правило, одиноки. Они либо скрывают своё происхождение, чтобы не выделяться, либо упиваются своими странностями, вызывая у других страх или восхищение (см. *Pathfinder RPG Bestiary 2*, стр. 160, 205, 258 и 275).

Тифлинги (Челия, Мировая Язва). Капля крови бестии, будь то демон, дьявол или любой другой злой предок, может привести к появлению тифлинга. Эти испорченные и зачастую презираемые существа также известны как «адское отродье», «преисподники» или просто «дьяволята», но как бы их ни называли, все они несут отметину своего происхождения в душе и на теле (см. «Бестиарий», стр. 258).

КАК ЧИТАТЬ ОПИСАНИЯ НАРОДОВ

Ниже дано более подробное описание основных народов и человеческих этносов Голариона. Каждую статью предваряет небольшой блок параметров, содержащий ключевые сведения о каждом народе или этносе. Полную игровую информацию по народам можно найти в главе 2 «Основной книги правил».

Языки. В этом разделе перечислены языки, на которых представители данного народа или этноса по умолчанию умеют разговаривать на начало игры. Во многих случаях они знают более одного языка — всеобщий и своего народа или этноса. Учтите, что языки по умолчанию, как правило, применимы только к персонажам игроков — бывают персонажи ведущего, которые не знают всеобщего и говорят лишь на родном языке. Дополнительные языки те же, что и в «Основной книге правил».

Предпочитаемые регионы. Хотя все основные народы распространены широко и живут почти везде, в этом разделе перечислены регионы, где у власти стоят представители этого народа или этноса или с которыми он прочно ассоциируется.

Предпочитаемые религии. Этот раздел включает пантеон наиболее почитаемых божеств или самые распространённые философские воззрения конкретного народа или этноса. Конечно, отдельные представители народа могут поклоняться любому божеству по желанию — этот раздел лишь описывает норму.

Имена. Здесь приводятся примеры мужских и женских имён, а в некоторых случаях также и фамилии.

Внешность. В этом разделе дано краткое описание типичной внешности представителей данного народа или этноса.

Ацланты

Языки: ацланты, всеобщий

Предпочитаемые регионы: любые

Предпочитаемые религии: любые

Женские имена: Алиандра, Амесдукья,

Асвайте, Иоместрия, Овьенто,

Оммарра, Ударрина, Ульонестрия,

Эмалиандра, Эструда, Яоме

Мужские имена: Акориан,

Аламандер, Ариох, Иксиоландр,

Ильсмус, Иогориан, Ольхас,

Остариэн, Отолло, Удомар,

Уресте, Эллизмус,

Эродель

Внешность. Ацланты — кра-

сивые статные люди с приятными чертами лица и надменными манерами.

Оттенок их кожи — от оливкового до бледно-белого, волосы тёмные — от тёмно-коричневого до тёмно-рыжего или чёрного. У ацланты часто выразительные брови, у мужчин высокая линия роста волос, с треугольником на лбу. Универсальным доказательством ацлантского происхождения сегодня считается тёмно-фиолетовый цвет глаз.



сохранились до сих пор. Подлинные ацлантские ювелирные изделия очень высоко ценятся на рынках Внутреннего моря, и каждая свежая находка порождает новые модные течения в высшем обществе. Ацлантская плетёнка продолжает жить в узорах ткачей, камнерезов и татуировщиков, а высокие купола ацлантского архитектурного стиля служат источником вдохновения для большинства монументальных строений фантастического андоранского архитектурного ордера.

Большая часть того, что известно о культуре Ацланта, — догадки на основе находок или фрагментарных исторических записей, добытых из руин более чем 10 000-летней давности. Те, кто мнит себя по-

томком ацланты, часто одеваются по манере этой павшей империи, надеясь достичь хотя бы толики былого величия. Поскольку найденные произведения искусства Древнего Ацланта часто изображают царские одежды алыми или тёмно-зелёными, современные псевдоацланты стремятся одеваться в пышные наряды этих цветов. Точно так же, поскольку в погибшей империи существовало рабство, псевдоацланты считают владение рабами своим правом по рождению. В свободолобивом Андоране такое поведение непопулярно, хотя он подражает Древнему Ацланту в архитектуре и многих элементах философии. Здесь, как и везде, те, кто больше всего кичится ацлантской кровью, часто скорее поддержат старые традиции, чем новые веяния и свежие идеи.

Сегодня талдорцы и челийцы, претендующие на ацлантское происхождение, чаще носят имена, обычные для своей нынешней родины. Но те, кто желает подчеркнуть свою связь с былой славой, дают детям имена, найденные в древних ацлантских манускриптах, настенных надписях или в редких исторических хрониках, что дошли до наших дней. Ацлантские имена, как правило, начинаются с гласных, и никогда ни у мужчин, ни у женщин не бывает фамилий. Истинный ацланты обязан прославить своё единственное имя, чтобы оно навсегда осталось в памяти и в истории.

Сегодня талдорцы и челийцы, претендующие на ацлантское происхождение, чаще носят имена, обычные для своей нынешней родины. Но те, кто желает подчеркнуть свою связь с былой славой, дают детям имена, найденные в древних ацлантских манускриптах, настенных надписях или в редких исторических хрониках, что дошли до наших дней. Ацлантские имена, как правило, начинаются с гласных, и никогда ни у мужчин, ни у женщин не бывает фамилий. Истинный ацланты обязан прославить своё единственное имя, чтобы оно навсегда осталось в памяти и в истории.

ЧИСТОКРОВНЫЕ АЦЛАНТЫ

Хотя формально последним чистокровным ацланты был Ароден, в Голарионе чего только не бывает. Древних ацланты можно ввести в игру различными способами, например пробудить из стаза, освободить из заточения или даже вернуть к жизни при помощи мощного артефакта или древней магии, способной воскресить человека, пролежавшего мёртвым несколько тысяч лет. Могут быть даже группы чистокровных ацланты, до сих пор живущие в уединённых местах.

В отличие от обычных людей, чистокровные древние ацланты получают бонус +2 ко всем шести характеристикам. Такие могущественные люди могут быть персонажами игроков только по разрешению ведущего.

Ацланты уникальны среди человеческих этносов — их род почти пресёкся. Когда-то гордые граждане континентальной империи Ацлант составляли большую часть человечества, но приход эпохи Тьмы (см. стр. 33) ознаменовался падением империи. В последующие тысячелетия численность ацланты продолжала убывать. Большинство ныне живущих людей, причисляющих себя к ацланты, на самом деле челийцы или талдорцы — они, хотя и способны проследить своё происхождение на много поколений назад вплоть до настоящих ацланты, сами не являются чистокровными представителями этого этноса. По общему мнению, последним ацланты был Ароден, и с его смертью на заре эпохи Утраченных Пророчеств этот гордый народ тоже вымер.

Потомки ацланты живут не только под солнцем этого мира, но также в океанах и подземных пещерах. В морях истинными наследниками культуры и цивилизации ацланты могут быть рыболоуды; связь этих морских гуманоидов с древними предками проявляется в их облике и способности дышать под водой. В Темноземье кровь ацланты можно обнаружить у вырожденцев-морлоков, кровожадных чудовищ, которые помнят своё пребывание на поверхности земли только по искажённым преданиям, сохранившимся у их шаманов.

Истинная природа ацлантской культуры неведома историкам, но некоторые элементы искусства этой империи

Варисийцы

Языки: варисийский, всеобщий

Предпочитаемые регионы: Варисия, земли Королей Линнормов, Нидаль, Нирмафас, Нумерия, Последний Оплот, Усталав

Предпочитаемые религии: Абадар, Гозрей, Дезна, Кайден Кайлин, Калистрия, Норгорбер, Саренрэй, Ургатоа, Шелин, Эрастил

Женские имена: Алика, Алинза, Анка, Бордана, Зелдана, Зриорика, Илинка, Иолана, Кармелиция, Люминита, Мирелинда, Наркизия, Нисинниана, Пьюза

Мужские имена: Алесандру, Андреси, Виорек, Дортлин, Занду, Иоизиф, Ионаку, Казаллин, Мардузи, Силвиу, Скендер, Тибериу, Хенрик, Штелиан, Эвгени

Внешность. У варисийцев смуглая кожа и большие выразительные глаза зачастую странного цвета, например фиолетового или золотого. Цвет волос тоже сильно различается — от платинового и русого до тёмно-рыжего, чёрно-коричневого и чёрного. — мало какой цвет волос считается у варисийцев необычным. Они, как правило, гибкие и длинноногие, у мужчин часто проблемы с растительностью на лице — всем известны клочковатые или жидкие бородёнки и усы головорезов Скарни.



Байки о варисийском коварстве обычно рождаются из общения со Скарни — семейной организацией варисийских преступников, занимающихся кражами и мошенничеством.

Скарни путешествуют реже своих сородичей, на месяцы, а то и годы оседая в городах. Если их преступная деятельность остаётся незамеченной, Скарни продолжают доить своих жертв, пока не набьют карманы до отказа или пока соседи не начнут что-то подозревать.

Варисийцы считают весь мир своим домом, даже если поселяются на одном месте. Они любят платки всех цветов и размеров, но у некоторых есть особое значение. Самый примечательный — семейный платок, или капения. Дети получают свои капении по достижении совершеннолетия; иметь капению означает быть взрослым. Эти длинные тяжёлые платки покрыты изысканной и сложной вышивкой, непонятной для чужаков. Однако сами варисийцы могут прочитать по платку всю историю семьи. Петельки и завитки вышивки расскажут варисийцу личную историю человека, поведают о его матери и отце, братьях и сёстрах, дедах и бабках и даже прабабках и прадедах — смотря насколько глубоко уходит память семьи.

Варисийцы верят, что определённые цвета дают особую силу, и выбирают одежду так, чтобы притягивать верный тип энергии. Розовый — цвет любви, доброты и отваги. Красный олицетворяет страсть, долголетие и внутреннюю силу. Оранжевый — цвет счастья и находчивости, и во время странствий варисийцы часто носят что-нибудь оранжевое. Зелёный усиливает мудрость и самообладание. Бирюзовый символизирует физическую силу и невербальное общение, и в большинстве танцевальных костюмов он есть. Синий — цвет здоровья, молодости и красоты. Фиолетовый усиливает интуицию и божественное вдохновение, так что большинство гадателей и ясновидцев носят фиолетовые платки. Варисийцы любят украшения и предпочитают драгоценные камни монетам. Большинство варисийцев уверены, что богатство труднее украсть, когда его носят на виду, а не прячут.

Если шоанти используют татуировки как знаки почёта и свидетельства достижений, для варисийца это произведение искусства, часто используемое для красоты. Эти татуировки, как правило, включают различные значимые для носителя цвета, и вокруг определённых мистических татуировок существует целая область магии. Любовь к татуировкам происходит из периодического появления «врождённых татуировок» у младенцев — родимых пятен, которые могут быть чрезвычайно замысловатыми и многоцветными. В некоторых можно узнать очертания предметов, вроде меча или единорога, другие представляют собой фразу на мёртвом руническом языке или карту. В детстве эти рисунки могут проявляться в виде мелких размытых отметин, но они растут вместе с ребёнком и к взрослому возрасту становятся чёткими и детальными.

Среди варисийцев много странников и кочевников, которые путешествуют в кибитках и останавливаются, только чтобы показать экзотическое представление или надуть и соблазнить местных. Правда, многие варисийцы оседают на земле и строят небольшие посёлки или, как в Усталаве, целые города и государства. Однако нельзя отрицать существование стереотипных аферистов и мошенников, из-за которых варисийцы снискали дурную славу. Многие уважают варисийцев за их знания и древние традиции, но по тем же причинам с подозрением относятся к их побуждениям. Обычных людей эти яркие странники, которые нигде не останавливаются, порхая словно бабочки, очаровывают, но и немного пугают.

В любой таверне по всему Авистану путешественник может услышать байки о варисийцах — что они никогда не строят городов и не сеют, что всю жизнь проводят в кибитках, что они поют и пляшут за деньги, что носят пёструю одежду и украшения и покрывают тела замысловатыми татуировками или как однажды варисиец хитроумно ограбил лучшего друга брата жены чьего-то дяди. По общему мнению, за прекрасными и экзотическими варисийцами лучше наблюдать издали — как за крадущимся в джунглях тигром.

Вудранцы

Языки: всеобщий, вудрани

Предпочитаемые регионы: Авессалом,

Джалмерей, Катапеш, Некс, Осирион

Предпочитаемые религии: любые

Женские имена: Абха, Вилама,

Джаязи, Зачи, Иса, Нанья, Нигана,

Репхи, Сайна, Хема, Хирати

Мужские имена: Бала, Барид, Дадши,

Дарван, Крама, Мануджеста,

Пратав, Сумна, Хава, Янтур

Внешность. У вудранцев смуглая кожа, тёмные волосы и глаза.

Мужчины часто носят длинные бороды, заплетённые

экстравагантным образом, а женщины обожают украшения.

Оба пола очень любят подчёркивать красоту пирсингом и ярким макияжем.



Вудранцы стремятся к просвещению и самосовершенствованию, но они нечасто меняют своё общественное положение. Их культура полна древних традиций, чётко предписывающих людям их роли, и многие считают неправильным заниматься тем, что не положено им по рождению. Такое мировоззрение вудранцы сохраняют, даже находясь за тысячи миль от своей родины, в Джалмерее и регионе Внутреннего моря. Лишь через несколько поколений жизни среди авистанцев или гарундийцев они начинают отходить от этих жёстких запретов.

Вудранцы происходят из далёкой Вудры, громадной и могучей империи, объединяющей несколько государств и известной как Невероятные Королевства. Благодаря богатству и стабильности население Невероятных Королевств велико. Несмотря на богатство, вудранцы не любят сидеть без дела. В своих путешествиях — ради торговли, завоеваний или просто из любопытства — вудранцы охватили почти все континенты мира. Вудранские купцы известны своей честностью, это надёжные деловые партнёры и поставщики экзотических товаров.

Жизненный уклад вудранцев стабилен благодаря твёрдой вере в право по рождению, что, в свою очередь, происходит из религиозных текстов, делящих людей на несколько каст. Вудранцы верят, что каста человека зависит от его деяний в прежней жизни. Представители низшей касты лишь недавно заслужили право родиться человеком, а люди из высших каст являются примером того, к чему приводят душу добрые деяния в прежних жизнях. Окончательная цель всех этих перерождений — служение богам Великого Запределья.

Вудранцы очень религиозны и у себя на родине почитают умопомрачительное количество богов. Представители этого народа, живущие в регионе Внутреннего моря, легко перенимают местные верования. И хотя их собственного бога, Ирори, почитают в Авистане и Гарунде, сами вудранцы спокойно следуют своим пантеистическим традициям, не навязывая их окружающим.

Разобраться в их сложной вере вудранцам помогают многочисленные религиозные тексты. Главным собранием мудрости является «Ацвадева Пуджила». Помимо этой книги, история мира изложена в «Мицравратта Брахмодья» — так, как её рассказала мудрецу Балазастрину Сказительница, воплощение богини Ликхи. Наконец, в «Виграхин Патитрака» в виде вопросов и ответов изложены указания, как правильно жить, чтобы в следующем перерождении ещё на шаг приблизиться к нирване.

При любом удобном случае вудранцы надевают роскошные одежды из тончайших тканей, предпочитая свободные наряды, подходящие тёплому климату их родины. Многие изысканные ткани попадают в Вудру из Тянь-Ша, а наряды и украшения, производимые в Невероятных Королевствах, доставляются в Катапеш и Авессалом. Вудранцы часто носят золотые украшения в ушах, в носу и на лбу.

Люди из этого этноса очень ценят красивые точные движения и умение сочинять истории. Изящные танцовщицы в тонких покрывалах притягивают взгляды мужчин-вудранцев так же легко, как сладкогласные рассказчики вселяют трепет в сердца вудранских женщин. Даже если речь не идёт о любви и ухаживании, вудранцы ценят чёткие движения и красноречие.

Как ещё одно воплощение любви вудранцев к красивым движениям, с каждым годом становится всё популярнее изучение боевых искусств (часто говорят, что зародилось оно в Тянь-Ша, но было отточено в Вудре). Вудранцы так искусны, что порой даже мастера из Тянь-Ша пересекают опасное море, разделяющее их земли, чтобы поучиться у них владению телом. Хотя неизвестно, чтобы вудранцы создали что-то новое, в восточной части мира они славятся отточенным владением приёмами существующих школ единоборств.

Вудранская кухня включает большое количество пряностей, свежие овощи и молочные белки. Многие вудранцы, особенно те, кто горячо почитает Ирори, полностью отказываются от мяса, но большинство не следует этому запрету и с удовольствием лакомятся всякими морскими существами (почти все вудранцы не едят мясо млекопитающих и птиц). Несмотря на эти ограничения, вудранская кухня — одна из самых разнообразных среди человеческих этносов.

Гарундийцы

Языки: всеобщий, осирани

Предпочитаемые регионы: Авессалом, Геб, Катапеш, Некс, Осирон, Рахадум, Тувия

Предпочитаемые религии: Гозрей, Нефис, Саренрэй, Ургатоа, Фаразма

Женские имена: Акина, Амара, Ашия, Дека, Джини, Залика, Камария, Кахина, Лейли, Малкия, Пенда, Разия, Хасина, Эше

Мужские имена: Амар, Дарен, Джаали, Джавара, Джирани, Жири, Захур, Зури, Кито, Мелаку, Омари, Рани, Рубани, Сефу

Внешность. Типичный гарундиец высок и крепко сложен, с высокими скулами, широкими плечами и темной кожей. Свои темные (часто рано седеющие) волосы гарундийцы заплетают в длинные косы или убрывают другим затейливым образом и нередко украшают драгоценностями.



Общины гарундийцев есть во всех цивилизованных (и во многих нецивилизованных) странах Гарунда. Это, как правило, добрые и сострадательные соседи, с радостью берущиеся за строительство здорового общества, в котором всем было бы хорошо. Сложные взаимоотношения внутри семей и общин гарундийцев трудно понять чужаку.

Чёткого представления о происхождении великих и благородных гарундийцев на данный момент не существует. Хотя учёные сходятся в том, что изначально они вышли из южных пределов Гарунда, согласия по поводу того, когда началась их миграция и что её вызвало, нет. Несмотря на некоторое внешнее сходство, не существует надёжных свидетельств тому, что гарундийцы имеют какую-либо биологическую связь с цивилизацией ацланти из региона Внутреннего моря, хотя есть много фактов в пользу того, что они были современниками.

Бесспорно, гарундийцы — одна из самых старых человеческих культур в районе Внутреннего моря, и многочисленные руины погибших гарундийских цивилизаций относятся ко времени ещё до Низвержения. Знаменитые древние империи Осирон, Шори, Джистка и Текританская лига принесли цивилизацию в Северный Гарунд после окончания эпохи Тьмы. Эти гарундийские государства одними из первых поднялись из мглы тысячелетнего варварства. Они помогли цивилизации продвинуться на север, вглубь континента Авистан.

С другой стороны, между (а порой и в течение) эпох могучих цивилизаций и растущих империй гарундийцы

пристрастились к странствиям. Влияние гарундийцев ощущается по всему континенту, от которого они взяли своё имя, и многие учёные уверены, что мванги происходят от очень древних гарундийских мигрантов.

Гарундийская общность распадается на сравнительно мелкие кланы (обычно 15–20 кочующих вместе семей).

Эти кланы являются основной единицей гарундийского общества, в отличие от Талдора и Челии, где базой является семья.

В душе гарундийцы — сторонники экспансии: недавно основанный клан странствует до тех пор, пока не найдёт подходящее место, где тут же принимается обустривать поселение и устанавливать жёсткую иерархию.

Гарундийский клан не считается успешным, пока не найдёт собственное место на карте.

Поскольку поиск подходящего района порой занимает не одно десятилетие, клан собирает памятные вещи из тех мест, в которых побывал, — физические свидетельства духовного путешествия, которые часто символически входят в их искусство и предания.

На своей территории гарундийцы принимают сородичей как почётных гостей, но поселиться надолго не разрешают. Когда проходит полный месяц, клан-гость обязан уйти или заплатить изрядную дань главным семьям общины. Если клан платит дань ежемесячно в течение года, ему позволяют присоединиться к постоянной общине, но в таком случае он оказывается на низшей ступени социальной лестницы.

Независимо от климата, гарундийцы носят яркую одежду, одновременно практичную и красивую. Обычно они пытаются включать детали традиционного костюма в любое своё одеяние. Это означает, что мужчины часто носят кушаки, килты, длинные халаты или остроконечные шапки, а женщины наряжаются в просторные блузы, покрывала и шали. Поскольку гарундийцы происходят с континента, известного резкими перепадами температуры, их одежда, как правило, свободного покроя и многослойна. На севере Гарунда традиционное гарундийское одеяние приняло черты келишитского платья, а в Нексе заметно сильное вудранское влияние.

Гарундийские имена обозначают как территорию, занимаемую кланом, так и личное место человека в местной иерархии. Имена тех, кто находится на верхней ступени лестницы, охватывают большую территорию — город, географический регион, ближайшую крупную реку или гору. Средний гарундиец называется по местности, детали ландшафта (например, водопаду) или зданию, известному большинству местных, или по важному местному ремеслу. Низкоранговые члены клана носят имена небольших объектов (часто тех, рядом с которыми они родились) — улиц, статуй или деревьев.

Келишиты

Языки: всеобщий, келишитский

Предпочитаемые регионы: Кадира,

Катапеш, Некс, Осирион, Талдор

Предпочитаемые религии: Абадар,

Ирори, Калистрия, Норгорбер,

Ровагуг, Саренрэй

Женские имена: Аместри, Артазофра,

Барезата, Вааджида, Заришу, Изора,

Иуни, Кайра, Ксемештра, Кхишмия,

Наадира, Сахба, Утана, Ширин

Мужские имена: Аакиф, Аккуйя,

Аразмес, Бахрам, Варезана,

Зошак, Ик-Тешуп, Иризати,

Кобад, Кхаир, Ормизд,

Парумартиш, Русманья

Внешность. У всех келишитов чёрные волосы и карие или слегка золотистые глаза. Мужчины любят отращивать длинную бороду. Ткань их одежды варьируется от прозрачных шелков до практичного хлопка и льна. Они укрывают голову от солнца и песка покрывалами и тюрбанами. Золотые и серебряные украшения популярны не только у женщин, но и у мужчин, которые инкрустируют своё оружие и венчают тюрбаны роскошными свидетельствами богатства.



Келишиты — самоуверенный и неуживчивый народ. Их непомерное чувство собственного превосходства раздражает тех, кому не повезло родиться келишитом. А существование далеко на востоке Келишитской империи означает, что это чувство основано не только на богатом воображении или былой славе. Их могущество, знания и умения весьма реальны. Но они также жестокие работоторговцы, искушённые мистики, рьяные воины и пылкие любовники — народ, порождённый и воспитанный жаром и огнём пустыни.

Говорят, что с келишитом никогда не соскучишься. И это действительно так. Как правило, они ценят отвагу, сообразительность и хитрую тактику, предпочитая их осторожности, грубой силе и старым проверенным методам. Они бывают весьма агрессивны, скоры на гнев, но так же быстро прощают. После встречи с келишитами трудно забыть, как жалят их насмешки и как согревают их улыбки. Попробуйте отыскать кого-то интереснее!

Келишиты — большие любители роскоши. К востоку от региона Внутреннего моря на много миль раскинулись Алмазные Султанаты Внутреннего Касмарона, и там почти везде правят келишиты. Эти султанаты славятся своей декадентской роскошью — подобная расточительность также свойственна Кадири и Катапешу.

Многие келишиты утверждают, что их этнос одним из первых освоил сельское хозяйство и прочие дары цивилизации, получив эти знания от гениев или (в отдельных случаях) в результате сделки с могущественными синими драконами. Ни гении, ни синие драконы этих утверждений не опровергают — наоборот, они весьма довольны такой славой.

Некоторые кочевые келишиты делают себе под глазами чёрные или тёмно-синие татуировки для защиты от солнечных лучей в пустыне, что придаёт им загадочный, колдовской вид.

Келишитские рабы и моряки носят лишь короткие рубашки и набедренные повязки (мужчины) или длинные шаровары (женщины). Моряков-келишитов можно встретить по всему Внутреннему морю, летом вплоть до земель Королей Линнормов на севере. Их одновременно ценят как поставщиков роскоши и ненавидят как работоторговцев. Келишитские работоторговцы применяют колющие сети, отравленные чаши и боло для захвата жертв. Как только жертва схвачена, её сковывают чарами или тяжёлыми кандалами и доставляют на Великий рынок Катира или на одну из галер, бороздящих океан Обари.

Гордые келишитские дервиши — прекрасные солдаты, в равной мере искусные бойцы и ловкие танцоры — представляют собой яркий символ келишитской военной традиции. Дервиши прыгают и кружатся, и их длинные килты или юбки развеваются, создавая фантастические всплески цвета и ткани, в то время как сами дервиши занимаются кровавой работой. Где бы ни жили келишиты, среди них есть дервиши. Дервиши пользуются особым почётом во всех контролируемых келишитами землях, и во многих сатрапиях и прочих государствах-сателлитах Падишахской империи Келиш они стоят над законом (или вообще вне его).

У келишитов непростая вера. Многие истово почитают богиню солнца Саренрэй, но не все келишиты правильно следуют её учению. Хотя Саренрэй призывает к честности и искуплению грехов, она также поощряет быструю расправу с теми, кто этого заслуживает. К сожалению, недалёкий правитель легко может принять требование Саренрэй вести войну быстро и эффективно за приказ часто и активно воевать. В результате неизбежен раскол между теми, кто пользуется её учением как оправданием войны, и теми, кто правильно понимает веления богини.

Келишитские имена происходят от культур Внутреннего Касмарона, лежащего к востоку от Кадиры. Члены высшего общества берут имена из имперского келишитского, а низшие классы и некоторые заслуженные воинские касты носят имена, выражающие их культурные связи с вольными конными племенами северных и центральных степей. Последние часто имеют фамилии, связанные с их кланом и семьёй, в то время как первые обычно носят только одно имя.

Келлиды

Языки: всеобщий, халлит

Предпочитаемые регионы: земли Владык
Мамонтов, Мировая Язва, Нумерия

Предпочитаемые религии: Горум, Дезна,
Ровагуг, Эрастил

Женские имена: Анник, Белка, Валки, Варка,
Дагур, Джалкет, Инкит, Кала, Лесит,
Налкет, Селка, Феша, Шелен, Яла

Мужские имена: Барек, Ганеф,
Ганнак, Гурог, Джокум, Долок,
Дрон, Зореск, Кронуг, Нонек,
Рога, Такек, Хольг

Внешность. Келлиды — дюжие темноволосые люди, отмеченные шрамами и следами суровой жизни под открытым небом. Цвет их глаз тяготеет к чёрному, синему или серо-стальному, а их тела, как правило, покрыты густым загаром. Келлид, у которого на теле не прописана шрамами его история, — это келлид, уступивший соблазнам уютной жизни, а таким слабакам родичи справедливо не доверяют.



Детые в звериные шкуры, с амулетами из костей и перьев, келлиды бродят по жестоким холодным горам и тундре Северного Авестана, от Бивневых гор на западе до равнин Нумерии на востоке. При общем происхождении келлиды из разных государств различаются своими традициями, религиозными предпочтениями и нравами. Но всех их объединяет склонность к жестокости и заслуженное недоверие к магии.

Келлиды более всех других этносов сформированы опасностями. Суровые холодные равнины Владык Мамонтов и Нумерии заставляют племена келлидов жить в постоянном движении и довольствоваться малым. В окружении жутких зверей, троллей, коварных фей, механических чудовищ, орков, демонов, драконов и прочих тварей келлидам приходится постоянно сражаться — если не с чудовищами, так друг с другом.

Сталкиваясь с ледяной магией Зимних ведьм Иррисена на западе, с дикими орками Белкзена на юге и, в последнее время, с жуткой Мировой Язвой на востоке, келлиды привыкли не доверять чужакам. Даже те, кто покидает родные края и уходит на цивилизованный юг (таких немало), всё равно остаются невысокого мнения о магии и диких народах. Но келлиды по-прежнему часто встречаются по всему Авестану, особенно на северных окраинах Челии и в её бывших владениях на востоке. Большинство келлидов говорит

на халлите. У них не хватает времени на такие глупости, как изучение письменного языка слабых народов.

Племя составляет основную единицу келлидского общества. Соседние племена часто дерутся из-за мест охоты, стоянок и других вещей, по поводу которых только можно сцепиться. Хотя большинство споров решается за несколько лет, некоторые племена хранят кровную вражду и продолжают воевать по причинам, которых уже никто не помнит.

При этом у келлидов есть традиции грубоватого гостеприимства. Хотя они не задумываясь убьют вооружённого воина, если он угрожает им или просто пугает, того же самого воина, полузамёрзшего и умирающего, подберут и будут выхаживать. Смерть от голода и холода под открытым небом считается слишком жестокой для любого, даже для заклятого врага.

Некоторые келлиды практикуют древние анимистические культы: они видят духов и малых богов в большинстве живых существ, мест и предметов.

Но основная масса келлидов поклоняется Горуму, горделивому Железному Владыке. Те, кто слышал недавние заявления полуорков, что Горум — один из них, находят эти нелепые предположения крайне оскорбительными. Этот религиозный конфликт привёл к росту числа военных стычек между двумя народами. В Мировой Язве и Нумерии некоторые особенно жестокие племена приносят жертвы Жестокому Зверю Ровагугу, творя ужасные зверства. Большинство племён также почитает Дезну, богиню путников. Хотя на юге она изображается как изящная эльфийка, келлиды представляют её статной человеческой женщиной верхом на могучем лосе, ведущей их к успешной охоте, когда они следуют за стадами животных по путям ежегодных миграций.

Несмотря на грубоватые манеры и нелюбовь к магии, технике и прочим заумным идеям, келлиды отнюдь не глупы. Им просто не довелось жить в таких условиях, когда человек может себе позволить изучать вопросы, не связанные напрямую с выживанием. На самом деле келлиды — одни из самых талантливых и умелых варваров, друидов и следопытов в Авестане, и многие представители более южных государств щедро платят им за услуги проводников и егерей на охоте.

Келлиды носят простую одежду, подходящую климату их родины. Они ценят прочность и долговечность, а потому любят костюмы из меха и кожи. В самые суровые холода келлиды надевают подбитые мехом балахоны поверх нескольких слоёв шерстяного или шелкового исподнего. Там, где климат теплее, келлиды предпочитают самые лёгкие и мягкие кожаные одежды, какие только могут достать.

Келлидские имена кратки; они любят твёрдые согласные и гортанные звуки. В маленьких келлидских племенах нет нужды в фамилиях, но их порой принимают по необходимости и ради статуса. Фамилии обычно даются по происхождению или по значительным деяниям.

Мванги

Языки: всеобщий, полиглот

Предпочитаемые регионы: Кандалы, Просторы Мванги, Рахадум, Саргава, Сырые земли, Тувия

Предпочитаемые религии: Гозрей, Дезна, Нефис, Фаразма, разные полубоги

Женские имена: *бекьяры* — Бабашка, Камши, Синкита, Соки, Шивка; *бонуваты* и *мокси* — Бутандра, Кализама, Марисан, Симбала, Шимшем; *зенджи* — Ксабала, Ме'амеса, Мпаанди, Нтиси, Шикаба

Мужские имена: *бекьяры* — Ескья, Камиша, Секор, Сууктиди, Хариско; *бонуваты* и *мокси* — Банипани, Баоло, Митабу, Патеба, Теруава; *зенджи* — Бикмелу, Кпу'унде, !Кунат, Табанси, Хадзи, Шокамб

Внешность. У всех четырех племен мванги темная кожа и темные волосы; различия указаны ниже.



народов, с которыми они вступали в смешанные браки.

В именах *зенджи* порой встречаются сложные согласные, твердые приступы и щелчки, которые нелегко транскрибировать на письме (знак «!» обозначает щелчок о небо, а «>» используется для обозначения твердого приступа). У *бекьяров* своя, совершенно самостоятельная форма языка, использующая множество свистящих и шипящих звуков, за которыми идут твердые согласные.

Бекьяры

Самым малоизвестным племенем мванги являются *бекьяры*, которые населяют Пустынный мыс на юге Гарунда по всему побережью вплоть до Саргавы. *Бекьяры* невероятно высоки — многие выше 7 футов — с оттенком кожи от темно-коричневого до угольно-черного. Они отрачивают свои жесткие волосы и часто укладывают их в замысловатые причёски. Эта группа состоит по большей части из работорговцев, которые продают в рабство сородичей-мванги и всех, кого сумеют захватить.

Бонуваты

У *бонуватов* крупные рты и широкие улыбки. Они предпочитают пёстрые экзотические наряды, состоящие из жилета и мешковатых штанов вроде тех, что носят моряки дальнего плавания. Они прекрасные рыболовы и мореходы. *Бонуваты* организовали обширную торговую сеть вдоль побережья Мванги задолго до появления здесь северян. Считается, что в далёком прошлом они смешались с каким-то другим морским этносом, но каким именно, неизвестно.

Зенджи

Самый многочисленный этнос, населяющий Просторы Мванги. *Зенджи* живут множеством мелких племён, промысляющих рыболовством и охотой, в деревеньках вдоль рек. Многие из этих племён общаются друг с другом и заключают торговые и брачные союзы. Большинство требуют, чтобы их вожди брали себе жён из других племён, чтобы укрепить эти союзы. *Зенджи* чуть ниже среднего для человека роста, поджарые и мускулистые, с жесткими чёрными волосами.

Мокси

Мокси — таинственная ветвь мванги, которая, похоже, стоит особняком среди четырёх подгрупп этого многообразного этноса. Эти высокорослые, статные люди имеют сероватый оттенок кожи — ближе к пепельному — и прямые волосы. Они отрицают любую свою связь с другими племенами мванги. Многие говорят на осирани, но между собой используют полиглот в качестве внутреннего жаргона. Большинство *мокси* живёт в Рахадуме или Тувии.

Вазрожденные племена мванги — наследники древней цивилизации, расцветшей в Центральном Гарунде много поколений назад, о которой сегодня мало что известно и ещё меньше понятно. Памятники этой цивилизации находят в дошедших до наших дней развалинах пышных храмов и крепостей, погребённых под слоями плюща, лиан и прочей тропической растительности. Прежде всего, эти развалины можно встретить в лесистой внутренней части Просторов Мванги, а также на забытых вершинах Зазубренного хребта.

Этноним «мванги» на самом деле объединяет четыре национальные группы, занимающие земли от Северной Тувии до западного Гарундийского побережья, от центральных джунглей Просторов Мванги до самых южных пределов Гарунда.

Мванги были неизвестны остальному Голариону до недавнего расцвета торговли и колонизации. Невежество первооткрывателей привело к тому, что северные народы не различают четыре племени мванги.

Мванги, живущие в чужих странах, обычно принимают религию большинства, например поклоняются Нефису или Гозрей. Исключение составляют *бонуваты*, которые в большинстве своём поклоняются Гозрей и Дезне в виде единого божества Шимье-Магаллы, и варвары-*бекьяры*, которые следуют догматам демонических владык, таких как Ангажан, Дагон или Зура.

Имена мванги сильно разнятся. *Мокси* и *бонуваты* часто употребляют имена, позаимствованные у торговых

Талдорцы

Языки: всеобщий

Предпочитаемые регионы: Авессалом, Андоран, Бревой, Варисия, Голт, Друма, Искер, Кадира, Молтун, Нирмафас, Последний Оплот, Талдор, Челия

Предпочитаемые религии: Абадар, Кайдэн Кайлин, Калистрия, Норгорбер, Саренрэй, Тораг, Шелин

Женские имена: Адула, Виньяна, Ионния, Кале, Комана, Ксеме, Пасара, Сальвианелла, Харито, Эвдомия, Эвфеми

Мужские имена: Ворс, Габрадон, Доритиан, Зантриан, Менас, Нарсий, Олитрий, Ориген, Стихило, Теодрик, Эвдоний, Якоб

Внешность. У талдорцев, как правило, длинные волнистые волосы каштанового цвета и бронзовая от природы кожа (наследие келишитских предков). У них небольшие, но выразительные глаза зелёного, серого или, реже, янтарного цвета.



перехваченные лентами женские парики — наследие, передающееся из поколения в поколение.

Чужакам порой трудно встроиться в талдорское общество. Местные уроженцы считают любого, кто не имел счастья родиться талдорцем и получить соответствующее воспитание, безнадёжным провинциалом. Талдорцы презируют инородцев и не стесняются говорить об этом вслух. Они также уверены, что всё важное происходит только и исключительно в Талдоре, а любые события за его пределами скучны и банальны.

Талдорцы по праву гордятся тем, что влияние их собственных богов сильно не только в регионе Внутреннего моря, но и во всём Голарионе. Из двадцати наиболее широко почитаемых богов четыре происходят из талдорской традиции или в смертной жизни были талдорцами — это Абадар, Кайдэн Кайлин, Норгорбер и Шелин. Талдорцы с удовольствием рассказывают всем, кто готов слушать, что двое из трёх смертных, достигших божественности при помощи *Звёздного Камня*, были талдорского происхождения.

По той же причине они раздражаются, когда кто-нибудь нахально указывает, что третья и самая почитаемая — Иомедэй-Наследница — челийка.

Талдорская надменность по-разному проявляется у разных полов. Мужчины демонстрируют чрезмерную мужественность, которая часто сводится к прямому женоненавистничеству. Они говорят о завоеваниях и территориальных спорах применительно к талдорским женщинам и о «принесении цивилизации варварам», хвастаясь своими победами над женщинами иных этносов.

Талдорки подчёркивают своё национальное превосходство едкими комментариями по поводу платьев, причёсок, особенностей фигуры или черт лица других женщин. Хотя они предпочитают адресовать свои критические замечания женщинам других народов или этносов, порой талдорки оскорбляют и своих, когда им скучно или они находятся в кругу близких (хотя и не столь ядовито, как против женщин вне их круга). Конечно, не все талдорцы настолько надменны, но и этого достаточно, чтобы снискать нелестную славу по всему региону Внутреннего моря.

С другой стороны, когда талдорцами движут другие эмоции, они удивительно щедры на время и пожертвования. Действительно, лёгкость, с которой круглые глаза нищих детишек (особенно явно талдорского происхождения) и жалостливые рассказы побуждают талдорцев делиться своими с трудом заработанными деньгами, подтверждает всеобщее мнение о том, что талдорцы разбрасываются богатством, не заботясь о будущем. Такой гедонизм, по мнению критиков, приводит к тому, что взрослые талдорцы часто переживают нелёгкие времена и вынуждены обращаться за помощью к соотечественникам.

Талдорцы по всему региону Внутреннего моря и за его пределами известны как превосходные учёные, ремесленники и мастера экзотических боевых искусств. Их также знают как самый надменный, заносчивый и самоуверенный народ за всю историю человечества. И то и другое вполне заслуженно.

На берегах Внутреннего моря находится королевство Талдор, старейшее из уцелевших авистанских государств в этом регионе. Из скромного торгового поселения, где бежавшие от катастрофы аццанти могли обмениваться товарами с келишитами, живущими на границах древних империй пустыни, Талдор вырос в полноправную мировую державу.

Одно время Талдорская империя охватывала большую часть Южного Авистана, на севере доходя до Речных Королевств, а на западе включая почти всю современную Челию. Но сегодняшнее королевство Талдор — лишь часть прежней империи.

Несмотря на утрату имперского статуса, талдорцы сохраняют надменность и высокомерие, более подходящие этносу на вершине мощи и славы.

Богатые торговцы из других стран, члены королевских семей и землевладельцы региона Внутреннего моря из всех сил копируют стиль, манеры и утончённость талдорцев, но внимательный наблюдатель всегда заметит разницу между имитацией и подлинником. То, как талдорцы носят свои опрятные бородки, является не только результатом ухода, но и прирождённым умением. И сложные,

Тяньцы

Языки: всеобщий, тяньский

Предпочитаемые регионы: Авессалом, Варисия, земли Владык Мамонтов, земли Королей Линнормов, Катапеш, Нидаль

Предпочитаемые религии: Абадар, Дезна, Зон-Кутон, Ирори, Калистрия, Шелин, Эрастил, культ предков, тяньский пантеон

Женские имена: Тянь-дан — Батьхьен, Докьюен, Нгокхьен, Кесуан, Хайминь
Тянь-ла — Алердэн, Баяндаш, Нарантуйя, Одваль, Суренчинуа

Тянь-минь — Касури, Каэде, Мегума, Умие, Хирико

Тянь-син — Инда, Лештари, Нирмала, Сангати, Удара

Тянь-шу — Мэйлин, Сюэ, Хуа, Цяо, Чао

Мужские имена: Тянь-дан — Тоанхао, Тханьльем, Тьонгкин, Фунгчонг, Хыутай

Тянь-ла — Бацайхан, Гансук, Томорбаатар, Хорчи, Энкбату

Тянь-минь — Коусей, Сирота, Сунаки, Юто, Зайхо

Тянь-син — Буди, Кусума, Пурнома, Сурьо, Хаменгу

Тянь-шу — Бао, Сяожань, Цзяньго, Чжэнь, Шо

Внешность. Тяньцы, как правило, меньше и изящнее жителей Авистана и Гарунда. Мужчины редко достигают роста в 5,5 фута, а женщины едва дотягивают до 5. Даже среди худых и хрупких тяньцев тянь-дан и тянь-син выглядят особенно худощавыми, хотя и не голодают. Напротив, северо-западные тянь-ла обычно имеют круглое, как луна, лицо и приземистое мускулистое туловище. В этом ряду тянь-шу и тянь-минь занимают золотую середину. Хотя у большинства тяньцев тёмные волосы, порой рождаются дети с льняными или серебристо-белыми волосами, что считается знаком будущей славы. Из таких детей часто вырастают влиятельные правители и талантливые поэты, а семьи, в которых они родились, получают великие почести и поднимаются по социальной лестнице и богатеют.

Хотя обитатели Авистана и Гарунда считают граждан далёкой Тянь-Ша единым этносом (тяньцы, со своей стороны, думают то же самое о жителях Авистана и Гарунда), тяньцы представляют собой несколько самостоятельных этнических групп. Большинство тяньцев, которые прибывают в регион Внутреннего моря, происходят из Стран-Преемников или Минкай на отдалённом континенте Тянь-Ша.



Религия Тянь-Ша столь же разнообразна, как и её жители. Здесь почитают пантеон богов, численностью соперничающий с известными божествами Внутреннего моря. Благодаря вудранским миссионерам, в Тянь-Ша распространился культ Ирори, став официальной религией в большинстве государств.

Большинство тяньцев, оседающих в регионе Внутреннего моря, со временем принимают одну из местных религий.

Для тяньцев очень важны семейные узы. У них прекрасно развито искусство генеалогии, и некоторые могут проследить свою родословную на пару тысячелетий. Большинство тяньских правящих семей знают как минимум несколько десятков поколений своих предков — а те, кто не знает, часто либо изгнанники, либо иным образом скомпрометированы. Фамилии зачастую имеют тайный смысл — по ним можно

определить, откуда семья происходит и кто её основал.

Тяньцы предпочитают свободную одежду, независимо от богатства и социального статуса. Богатые тяньцы одеваются в длинные платья, а крестьяне и рабочие носят простые килты или штаны с льняными обмотками, кожаные куртки или вообще ходят голыми выше пояса. Обычно одежда тяньцев разноцветная, и лишь беднейшие крестьяне носят костюмы из некрашеной ткани. Те, кто может себе это позволить, украшают наряды затейливой вышивкой, часто изображающей природу или могучих существ вроде драконов или фениксов.

Пять крупнейших этносов Тянь-Ша перечислены ниже.

Тянь-дан (Ся-Хой). Великий расцвет культуры тянь-дан, называемый многими Золотым веком, отмечен возведением красивых храмов-пагод, пёстрыми одеждами и острой кухней.

Тянь-ла (Хонгал). На севере и западе Тяня обитает полукошачье племя тянь-ла с жёсткими курчавыми волосами и светлой кожей. Они часто презирают соседей за то, что те живут в городах.

Тянь-минь (Минкай). Тянь-минь архипелага Минкай сильно различаются по цвету глаз — все оттенки синего, зелёный, фиолетовый, красно-оранжевый и, конечно же, чёрный и карий. В этом обществе очень ценят честь и верность.

Тянь-син (Мината). Далеко на юго-востоке у смуглых тянь-син в волосах появляется рыжий оттенок и зеленоглазых становится больше. Они живут на берегах и в потаённых лагунах бесчисленных островов архипелага Мината, также известного как Блуждающие острова.

Тянь-шу (Страны-Преемники). Самым многочисленным этносом тяньцев являются тянь-шу. У тянь-шу смуглая кожа, миндалевидные карие глаза и прямые чёрные или тёмно-коричневые волосы.

Ульфены

Языки: всеобщий, скальдический

Предпочитаемые регионы: Варисия, земли Королей Линнормов, Иррисен

Предпочитаемые религии: Горум, Дезна, Кайдэн Кайлин, Ламашту, Тораг, Эрастил

Женские имена: Аста, Беленда, Герда, Гунда, Дагни, Ингирт, Йорун, Руна, Сигне, Тина, Хеге

Мужские имена: Биргер, Варг, Динес, Кригер, Кьель, Остог, Рагнар, Свальк, Стерк, Таллак, Хиглак, Эйлиф

Внешность. Ульфенов считают крепкими, молчаливыми и спокойными людьми, говорящими со странным акцентом и носящими вонючие меха. Большинство ульфенов весьма высоки: мужчины от 6 футов, женщины всего на несколько дюймов ниже. У них белая кожа и русые волосы, иногда светло-каштановые или рыжие. И мужчины, и женщины отпускают волосы и заплетают в косы: у женщин причёски более замысловатые. Мужчины, как правило, носят бороду.



Дни, когда они легко грабили южан, закончились, и ульфенские налётчики уже не могут беспрепятственно проходить под Аркой Ародена во Внутреннее море. В то же время ульфенов всё чаще нанимают в качестве моряков, морской пехоты и телохранителей по всему Авистану, вероятно, за то, что они сочетают в себе большое знание моря, безжалостность и экзотическую внешность.

И женщины, и мужчины-ульфены очень ценят внешний вид, дорожат своими развевающимися волосами, тугими косами и ухоженными мехами горностая, норки и лисы. Они носят ожерелья из янтаря, резного бивня нарвала и мамонта, а также тонкие бронзовые и серебряные украшения в стиле плетёнки. Они считают себя самыми красивыми в Авистане, и зачастую это так и есть, к неудовольствию остальных народов.

Ульфены происходят из земель Королей Линнормов, они чаще всего становятся моряками или торговцами. Те, кто родом из Иррисена, где правит Баба-яга, скорее всадники, чем моряки, хотя у них тесные культурные связи. Ульфены, как правило, держат трэллов — рабов, которые получают свободу, отработав определённый срок. Дети трэллов всегда свободнорождённые, и трэллы могут пожаловаться на грубое или несправедливое обращение (что, конечно, принесёт хозяину позор, но может и вызвать его гнев). Трэллов либо захватывают в бою, либо осуждают на рабство

на тингмаре — ульфенском суде, состоящем из людей, равных жертве по статусу, под председательством старшего ярла или вождя. Даже вождей и ярлов могут приговорить к рабству, если они нарушили клятву, убили ребёнка или предали своих воинов.

Мужчины-ульфены любят соревнования — как атлетические, так и алкогольные. Атлетические состязания обычно проходят в преддверии зимы или в начале весны и включают преодоление ледяной стены, метание брёвен и топора, катание на санях и бег — обычный и на снегоступах. Умение плавать ульфены не ценят, в отличие от хождения под парусом и гребли. Кто кого переплёт, они решают на больших праздниках, когда мужчины хвастаются своим умением осушить бочонок, а то и бочку медуухи, эля или сидра. Обычно чужаки делают из этого вывод, что ульфены — пьяницы и неотёсанные болваны,

что не совсем верно. Их загулы ограничиваются особыми случаями вроде праздников — ульфен, который попытается надраться в другой день, будет безжалостно осмеян ульфенскими женщинами. Мало кто осмеливается повторить опыт.

Ульфенские женщины часто бывают сильными друидами и жрицами Дезны или Торага. Мужчины выбирают ремесло следопыта или варвара и почитают Эрастила, Горума или Торага, хотя среди них тоже есть друиды и служители Дезны. В целом ульфены более других склонны к приключениям — пустоши Королей Линнормов и Иррисена слишком слабо населены, чтобы там мог выжить тот, кто не умеет существовать в диких условиях, добывать еду и строить укрытия, когда настанет непогода. Но большинство ульфенов не герои, а охотники, звероловы, фермеры и рыбаки, в зависимости от времени года и семейных традиций.

Поединки и наследственные распри являются популярным развлечением среди ульфенов, с большим упором на личную честь и значимость данной клятвы. На оскорбления часто отвечают ударом топора или щита, и если поединок считается просто спором — подрались до первой крови и забыли, — то наследная вражда куда серьёзнее. Среди ульфенов целые семьи и кланы могут быть втянуты в конфликт по такой пустяковой причине, как спор о правильном способе починки сетей или права на определённое нерестилище лосося. Также популярной забавой является угон скота.

Наконец, в рассказе об ульфенах нельзя не упомянуть о частых случаях ликантропии. Среди ульфенов проклятие ликантропии считается не печатью позора, а скорее знаком благосклонности духов природы. В полнолуние тем, кто страдает от ликантропии и не может обуздать свои жестокие порывы, положено оставаться в длинном доме, или доме духа, который запечатывают серебром. Там оставляют достаточно еды, чтобы утолить даже волчий голод.

Челийцы

Языки: всеобщий

Предпочитаемые регионы: Андоран,

Варисия, Голт, Искер, Молтун,
Нирмафас, Челия

Предпочитаемые религии: Абадар,

Асмодей, дьяволопоклонничество,
Зон-Кутон, Иомедэй, Эрастил

Фамилии: Алазарии, Альбус,

Амбуста, Барадин, Воралиус,
Галлоника, Джеггаре, Дровенге,
Картагнион, Крапт, Криспин,
Лерунж, Пиндлелорик,
Ратариион, Ругатонн, Тауранор,
Трун, Уинтриш, Уордроксан, Фулонна

Женские имена: Асмония, Аспексия, Аула, Будра,

Валерия, Вибия, Друлия, Илеоса, Империя, Квинта, Корва,
Новения, Норавия, Паванна, Понтия, Рулла, Шаммади

Мужские имена: Алексит, Геллий, Гракх, Грукал,

Лурконарр, Маний, Марселлано, Морвий, Паво, Пеллий,
Петроник, Рутилий, Соланг, Урсион, Эродус

Внешность. Челийцы — потомки атлантских беженцев, чья кровь смешалась с кровью бледнокожих ульфенов, разбойников и торговцев северных широт. В результате у челийцев преимущественно тёмные волосы, тёмные глаза и светлая кожа — светлее, чем у их более смуглых родичей, талдорцев. Рыжие волосы считаются свидетельством тесного родства с дьяволами, что может стать как благом, так и проклятием — в зависимости от окружения. У челийцев острые черты лица — узкий подбородок, выдающийся нос и тонкие, изогнутые дугой брови.



Врождённая самоуверенность челийцев, впитанная с молоком матери, пригодилась им после смерти их любимого бога и последовавшей за этим опустошительной гражданской войны (см. «Челия», стр. 198). Современные челийцы уверены, что они от рождения способны лучше ориентироваться в любой ситуации, чем прочие народы, — это может проявляться как в виде полезных советов, так и в виде надменного пренебрежения точкой зрения оппонента. Их настойчивость и пробивная сила позволяют выжить даже в самом отчаянном положении.

Эта самоуверенность подпитывается долгом, богатым наследием и любовью к учению, что проявляется в теологии, изучении мистических наук и технических изобретениях. Челийские специалисты особенно хороши в разработке и применении новых технологий, изобретённых самостоятельно или перенятых у других культур.

Челийцы любят украшать как свои дома, так и себя самих. Среди популярных нарядов — бархатные или шёлковые платья и камзолы с богатыми узорами и кружевной отделкой, поверх которых надевается плащ редкой и дорогой расцветки или из шкуры какого-нибудь неведомого зверя. В более суровых условиях они предпочитают носить доспехи с насечкой (часто дварфийской работы) и оружие тонкой работы с богатой и подробной историей. В стеснённых обстоятельствах и при отсутствии денег челийцы не гнушаются путешествовать в простой одежде, вместе с простонародьем. Однако они никогда не теряют выдержки и не могут скрыть своей самоуверенности.

Челийцы почитают героев, воплощающих их доблести: силу, благородство, честолюбие и, превыше всего, успех. Челийских героев охотно принимают в высшее общество — они получают титулы, земли и заключают браки с представителями более знатных родов. С другой стороны, за героями, представляющими угрозу местному правящему классу, внимательно следят и при необходимости устраняют их, либо посылая на задание в другие края, либо устраняя потихому.

В целом челийцы серьёзно относятся к клятвам, договорам и обещаниям и верят в игру по правилам, в то же время ища лазейки, чтобы эти правила обойти. Они склонны к самоорганизации и совместной работе ради общей цели, получая указания от заслуженного и признанного лидера. Эта организованность хорошо послужила имперским легионам во время завоеваний, хотя в стране порой случаются мятежи и смуты. Распространённая шутка гласит, что там, где варисийцы сбиваются в агрессивную толпу, челийцы выстраиваются в хорошо организованную мрачную очередь.

У челийцев обычно есть имя и фамилия. Фамилия и родословная для челийцев очень важны, а человек, обладающий особой силой или легендарной способностью, может заслужить также прозвание (например, «мудрый», «щедрый» или «крысозуб»). Челийские имена обычно звучат мудро и претенциозно и при официальном обращении всегда произносятся полностью.

Челийцы процветают в юго-западной части Авистана, и деяния некогда могучей Челийской империи распространили их потомство по всему региону Внутреннего моря. Надменные, просвещённые, умные, честолюбивые, организованные и беспощадные, челийцы были и остаются движущей силой мира Голариона — не всегда к его благу.

В целом челийцы — предприимчивые, напористые, самоуверенные люди с утончёнными вкусами, сочетающие в себе как лучшие, так и худшие черты талдорцев и ульфенов. Они склонны к организованности. Челийцы быстро взяли под свой контроль большой участок Авистана: подорвали мощь более древней Талдорской империи, а позднее успешно восстали против неё. Вскоре после этого они захватили соседние регионы — где напрямую, а где обходным путём — и создали империю Челия. Они даже успешно перенесли свою империю из Талдора центр кulta Ародена и распространились как на север, в Варисию, так и на юг, в Гарунд, после серии конфликтов, известных как Бесконечная война.

Шоанти

Языки: всеобщий, шоанти

Предпочитаемые регионы: Белкзен, Варисия, земли Королей Линнормов

Предпочитаемые религии: Гозрей, Горум, Дезна, Фаразма, почитание предков, тотемизм

Прозвища: Ловец Стрел, Сломанная Кость, Ястребиный Плясун, Ест-всё-что-убьёт, Молот Земли, Однозуб, Клар Наготове, Небесный Шёпот, Тысяча Костей, Грохочущий во Сне, Убивающий Дважды

Женские имена: Ахалак, Бешки, Зова, Именда, Нальмида, Танджа, Текракаи, Явини

Мужские имена: Акрем, Белор, Вачеди, Гарридан, Кроюн, Харгев, Шадфрар

Внешность. Кожа шоанти бывает разных цветов, от смуглого до тёмно-коричневого, но у большинства имеет красноватый оттенок. Считается, что волосы дают уязвимость в рукопашном бою, так что и мужчины, и женщины, как правило, бреют головы, за исключением шаманов и стариков.



Шоанти — не единый народ, а скорее множество куахов (кланов), объединённых родством, традициями и образом жизни. Члены куаха в основном уважают соседей и их границы, сводя к минимуму раздоры по поводу ресурсов, земель и политики. По общему мнению, споры между кланами считаются омерзительным и лживым делом. Когда всё же возникает конфликт, шоанти быстро определяют, кому благоволят духи, посредством кратких стычек и поединков. Современные семь куахов перечислены ниже.

Лайрун-Куах (Лунный клан). Опытные лучники и охотники, эти шоанти охотятся в сумерках и путешествуют при свете луны. Они живут в Угольных землях Варисии и почитают существ, которые охотятся по ночам, таких как летучие мыши и совы.

Склар-Куах (Солнечный клан). Самый воинственный куах, Солнечный клан менее всего терпим к чужакам и всегда готов развязать войну с не-шоанти. Их величайшие воины — огненные всадники, элитная кавалерия, которая успешно использует огонь в сражениях. Они живут на юге Угольных земель и выше всех животных чтят лошадь.

Скоан-Куах (клан Череп). Скоан-Куах — самый злоеущий из всех кланов. Они общаются с мёртвыми и оберегают могильники шоанти на востоке Угольных земель и в Головокружительных горах. Они поклоняются духам животных и особо ценят тех, кто связан со смертью, например стервятников и скарабеев.

Тамиир-Куах (клан Ветра). Клан Ветра — вероятно, самый закрытый из всех куахов. Они спускаются с гор на северо-западе Варисии или на юге земель Королей Линнормов, только чтобы пограбить низинных жителей. Превыше всех Тамиир-Куах почитают летающих животных.

Шадде-Куах (клан Секиры). Шадде-Куах — опытные ныряльщики и рыбаки, они предпочитают прибрежные районы Северной Варисии и южных земель Королей Линнормов. Они почитают морских животных, таких как рыбы и морские птицы.

Шрийкирри-Куах (клан Ястреба). Этот клан более прочих считает животных священными и таинственными. Мало кто сравнится с ним в дрессировке. Шрийкирри-Куах почитают всех животных, но особенно ястреба. В своих странствиях они заходят далеко, но чаще всего их можно встретить на севере Центральной Варисии.

Шундар-Куах (клан Шпиля). Шундар-Куах считают себя дипломатами и хорошими рассказчиками — во многом благодаря их усилиям семь куахов живут в мире друг с другом. Члены клана Шпиля поклоняются древним тассилонским монолитам, которые часто встречаются на их излюбленных землях — на плато Сторваль и в Западном Белкзене.

Известные своим воинственным характером и богатым наследием, шоанти очень разнородны, связывают их честь и верность традициям. История шоанти полна конфликтов — от жестоких и героических легенд до недавних поражений и суровой жизни в настоящем. Закалённые борьбой шоанти — стойкие, крепкие и подозрительные люди, поклявшиеся вернуть всё, что некогда им принадлежало. Честь обязывает шоанти отомстить всем негодяям, смеющим называть их варварами.

Когда юноши-шоанти достигают совершеннолетия, они обязаны пройти инициацию. После завершения этого обряда они получают свою первую татуировку. Такие татуировки — важная часть жизни шоанти, они могут быть очень большими и красивыми. Существуют сотни различных татуировок; они наносятся шаманом племени и выбираются из обширного традиционного набора символов, каждый из которых имеет своё значение и смысл.

При рождении малышу шоанти дают детское имя, но как только он становится взрослым, то получает также прозвище — обычно по этому почётному имени (которое всегда состоит из нескольких слов) его и называют в повседневной жизни. Прозвища могут меняться несколько раз в течение жизни. Детское имя, как правило, используется только близкими родственниками или возлюбленными. Шоанти, покинувший свой клан и живущий среди чужаков, обычно использует своё детское имя как основное — эту практику многие приверженцы традиций считают постыдной.

Гномы

Языки: всеобщий, гномий

Предпочитаемые регионы:

Авистан, Варисия, Катапеш,
Некс, Осирион, Просторы Мванги,
Речные Королевства, Туманное
море, Челия

Предпочитаемые религии: Гозрей, Дезна,

Кайдэн Кайлин, Нефис, Норгорбер,
Шелин, Эрастил

Фамилии: Бледноватинг, Кустопрят,

Пеннапёрсток, Пёстрогрыз

Женские имена: Ава, Бани, Беш, Гант, Деи, Жейт, Квек,

Лим, Лили, Маджит, Нефи, Пай, Трин, Фиджит

Мужские имена: Аброштор, Бастаргер, Варкнарност,

Затквальми, Квокгол, Кремернеш, Крольмнит,
Ксуршукло, Лумролур, Нулракгрулт, Пошмент,
Сарзукет, Тензекиль, Тонгтокл, Халунгалом

Внешность. Будучи ростом примерно 3 фута, гномы стройнее и выше полуросликов. Уши у них как у людей, но чрезвычайно подвижные лицевые мускулы позволяют им строить пугающие ухмылки, а большие глаза часто чересчур усиливают эмоции. Гномы, с их кожей, волосами и глазами разнообразных, часто ярких цветов, кажутся самыми чуждыми и неуместными среди основных народов Голариона.



раны переросли в недуг, известный как «бесцветный мор», или выцветание.

При рождении и в первые годы жизни кожа, глаза и волосы гнома ярко окрашены. После совершеннолетия эти черты радикально меняются в зависимости от условий. У тех гномов, чья жизнь скучна и однообразна, цвета со временем блекнут и разум слабеет, а те, кто склонен к переменам, ещё долго остаются яркими и энергичными.

Юных гномов выцветание обычно не беспокоит, но с годами оно становится всё заметнее. По мере выцветания разум гнома угасает, он впадает в безумие и деменцию. В большинстве случаев выцветание приводит к смерти — но в редких случаях гном выживает. Такие существа известны как «выцветшие».

Когда гном начинает страдать выцветанием, ему нужны новые впечатления, чтобы ослабить тоску. В таком случае он должен раз в год совершать испытание Воли (СЛ равна либо урону характеристике, который гном получил от выцветания к этому моменту, либо 10 + его уровень, смотря что больше). В случае провала значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы гнома снижаются на 1d6 — это аналогично эффектам старения и восстановлению не подлежит. Если в результате значение характеристики падает до 0, гном должен совершить ещё одно испытание Воли (СЛ такая же, как в предыдущих испытаниях против выцветания). В случае неудачи гном умирает, как от старости, и воскрешение невозможно. При успехе он становится выцветшим. Вызванные выцветанием штрафы к параметрам с выцветших снимаются. Друид для них всегда предпочитаемый класс. Они могут неограниченно использовать псевдозаклинание *разговор с животными*.

Гномы любят странные занятия и привязаны к предметам, которые помогают им «зацепиться» за Голарион и отсрочить выцветание. Помимо коллекционирования забавных историй и друзей, они любят собирать разные механические вещицы, загадки, эффектные наряды, прозвища, духи и прочие яркие штуки.

За свою жизнь большинство гномов успевают завязать немало близких отношений, но эти связи редко бывают долгими. Браки и привязанности на всю жизнь среди них чрезвычайно редки. Обычно гномьи семьи весьма условны (если вообще существуют), и детей учат жизни всем миром, пока они не подрастут настолько, чтобы набираться ума самостоятельно.

Имена гномов-мужчин излишне длинные, многосложны и намеренно трудны для произношения. Женские имена, в отличие от мужских, просты и кратки, хотя многие женщины утверждают, что их имена на самом деле сокращения.

Гномы Голариона — несчастный народ. Некогда они обитали в невероятной иной реальности, известной как Первый мир (см. стр. 239), на «обратной стороне» этого мира. Народ гномов до сих пор несёт в себе рану того древнего переселения из царства невозможного в мир, прочно укоренившийся в настоящем. В результате все гномы вынуждены постоянно искать новых ярких впечатлений, поскольку гном, уставший от реальности, рискует заболеть опасным недугом. Потребность гномов в новых впечатлениях в сочетании с их необычной этикой приводят к тому, что этот народ считают ненадёжным и хаотичным, но также творческим, дерзким и в высшей степени прогрессивным.

Первые дошедшие до нас записи о гномьих первопроходцах из иного мира, явившихся в Голарион, относятся примерно к эпохе Страданий. Но до сегодняшнего дня причина исхода этого народа из Первого мира остаётся загадкой даже для самих гномов.

Яркий Первый мир был для гномов страной чудес. Долгая жизнь без старости и вечные проказы служили им постоянным источником удовольствия. Поэтому, будучи вырванными из родного гнезда и лишившись прежней жизни, гномы так и не исцелились от душевных ран. Со временем эти

Дварфы

Языки: всеобщий, дварфийский

Предпочитаемые регионы: горы Пяти

Королей, земли Королей Линнормов

Предпочитаемые религии: Абадар,

Горум, Кайдэн Кайлин, Тораг

Женские имена: Агна,

Бодиль, Гонильда,

Далбра, Ингра, Комтри,

Лупп, Морстра, Палдна,

Расилка, Стинна, Торра,

Ульрика, Эригга, Янгрит

Мужские имена: Алк, Грунья, Долгрин,

Игмар, Казмук, Лоск, Моргрим, Наррин,

Одол, Падрим, Рогар, Стигмар, Труддиг,

Харск, Эдрук

Внешность. Дварфы в среднем на фут ниже людей и в целом крепче, чем даже самые дюжие полуорки. Они фунтов на 100 тяжелее, чем кажется с виду (из-за крепкого скелета и плотной мускулатуры). Большинство дварфов носят длинные волосы, а мужчины-дварфы гордятся длинной и густой бородой. Приверженцы традиций заплетают бороды в затейливые косы и украшают мелкими военными трофеями или бусинами в память о важных событиях. Сбрить бороду дварфу — страшное оскорбление для него самого, его предков и богов.



Десять Небесных цитаделей древних дварфов стоят и поныне: некоторые в руинах, некоторые захвачены другими народами, некоторые до сих пор населяют потомки их основателей. Тар-Тааргат давно утратил свою объединяющую роль, и теперь многочисленные дварфийские государства и города Голариона не всегда действуют заодно.

Достойные упоминания Небесные цитадели, оставшиеся в руках дварфов, — это Джандерхоф в Варисии и Хайхельм на южном берегу озера Энкартан, но осталось и немало заброшенных цитаделей, таких как Ургир в населённых орками землях Белкзена.

Взгляды дварфов на мир меняются вместе с климатом. Сегодня, в эру человеческого, гномьего и эльфийского культурного влияния, дварфы более гибки, чем прежде, и белобородые старцы из древнейших дварфийских чертогов боятся этой гибкости, считая её знаком неминуемой гибели дварфийского народа. Но некоторые аспекты дварфийской культуры практически не меняются. Кузнечное дело, война и строительство крепостей всегда были основными дварфийскими промыслами, с тех самых пор как Тораг вдохнул жизнь в первых дварфов. Влияние Бога-создателя до сих пор направляет их и движет всем дварфийским обществом. Большинство дварфов верят, что, если они ослабят свои усилия, Тораг их оставит.

Дварфийский костюм — как и всё, что делают дварфы, — ставит функциональность выше формы, но простым он не бывает. Отделка такого костюма всегда служит практической цели: пряжки, подбой, усиление швов, карманы и петли для подвески инструментов.

Хотя представителям других народов ищущие приключений дварфы обычно кажутся скрытными и консервативными, для соплеменников они пылкие юнцы или крикливые мальчишки. Дварфы считают другие народы мягкотелыми, слабыми или даже вырожденцами. Эльфы, к примеру, слышат удварфов слабаками, сбежавшими из мира в эпоху Тьмы, а полуорки — потомки народа, с которым дварфы воевали тысячами до того, как люди начали отсчёт веков, — одичалыми шавками, за которыми надо присматривать. Нет никого злопамятнее дварфа. Но даже самый упёртый дварф способен преодолеть древние предрассудки, чтобы сделать исключение для проверенных в бою друзей, а друзей дварфы ставят даже выше драгоценных камней и золота, жажда которых подталкивает их к поиску приключений.

Дварфийский язык изобилует твёрдыми согласными, и многие дварфийские имена включают мягкие звуки «ф», «х» или «с». В именах обычны такие окончания, как «-гун» (сын), «-дам» (дочь) и «-хильд» (жена). Дварфийские фамилии иногда включают слова из всеобщего языка, например «топор» или «золото».

Дварфы Голариона известны как умелые рудокопы и ремесленники. Они славятся яростной решимостью в бою и мужественным, почти безрадостным нравом. Дварфы вошли в историю как создатели величественных замков и крепостей. Но за каждую такую крепость они сражались и гибли тысячами — особенно в войнах со своими старинными врагами орками — стого самого дня, как впервые вышли из Темноземья.

Дварфийская история начинается глубоко под землёй, где первые дварфы искали полезные ископаемые и ковали металл под бдительным присмотром Торага, Отца Всего Сущего. Но в последние столетия эпохи Тьмы, следуя древним наказам, оставленным пророками Торага, дварфы вышли на поверхность в ходе грандиозной миграции, названной Поиском небес.

После многих лет гражданской войны, раздоров и стычек с орками великий дварфийский военачальник Тааргик объединил свой народ. Под предводительством Тааргика дварфы в конце концов завершили переселение на поверхность и возвели десять великолепных Небесных цитаделей над теми местами, где они вышли из-под земли. Дварфы нарекли Тааргика своим королём и назвали новое королевство в его честь — Тар-Тааргат.

Полуорки

Языки: всеобщий, орочий

Предпочитаемые регионы: Авессалом, Белкзен, Варисия, Кандалы, Катапеш, Нидаль, Речные Королевства, земли Владык Мамонтов

Предпочитаемые религии: Горум, Кайдэн, Кайлин, Ламашту, Норгорбер, Ровагуг, Фаразма

Женские имена: Анъяз, Бутый, Горуза, Дрогеда, Зельжка, Каннан, Кифах, Мазон, Надкарни, Пантойя, Рзонка, Сучета, Сужен, Тевага, Шириш

Мужские имена: Аукар, Бузаглы, Вояк, Горумакс, Дейвор, Киззиар, Краясик, Макоа, Нестерук, Оск, Пассаг, Унглерт, Хакак, Цадок, Шукурис

Внешность. Рост полуорков составляет от 6 до 7 футов, в целом они крепки и мускулисты. Волосы тёмно-коричневые, тёмно-серые или даже тёмно-рыжие, но чаще всего чёрные. Глаза, как правило, маленькие, как бусины. Их происхождение в первую очередь выдают треугольные уши, острые зубы и зелёная кожа.



В глубине Кодарских гор прячутся убогие города, кишущие орками, а над хребтом Менадор, очищенным от орков ещё в начале эпохи Воцарения, снова гремит дикое эхо боевых барабанов. Владения Белкзена названы в честь одного из величайших орочьих героев, и здешние вечно грызущиеся между собой отряды и племенные армии — крупнейшее открытое скопление орков и полуорков в Авистане. Отсюда они устраивают бесконечные набеги на Последний Оплот и Варисию. От Челии на юге до земель Владык Мамонтов на севере, повсюду нависла угроза орочьей мести и резни, и везде, где появляются орки, можно встретить и полуорков.

Вдали от этих твердынь, в многонациональных городах Внутреннего моря и Гарунда, об орочьей угрозе вспоминают редко и полуорки почти не сталкиваются с фанатизмом и подозрительностью. И всё же им трудно скрывать свою дикую натуру и жить бок о бок с людьми. Нетерпеливые, порывистые, жадные, склонные к импульсивной жестокости и не слишком сообразительные, полуорки тем не менее демонстрируют полный спектр человеческих эмоций и неплохое воображение.

Живя в разных странах, полуорки поклоняются всем общепринятым хаотическим богам, но даже те, кто совершает обряды лишь от случая к случаю, почитают Горума. Это божество олицетворяет битву — удел полуорков — и силу, которую часто называют их величайшим даром. Многие полуорки считают Горума своим соплеменником: по их мнению, этот бог постоянно носит доспехи, чтобы скрыть эту истину от поклоняющихся ему людшек. Также среди полуорков популярен Ровагуг, желающий свергнуть человеческую цивилизацию и создать анархическое равенство для всех народов. Незлые полуорки чаще почитают Кайдэна Кайлина — им импонируют его храбрость и свобода. Из нехаотических божеств полуорков порой привлекают Норгорбер (за его склонность к алчности и убийствам) и Фаразма (как богиня смерти).

В течение долгой истории рабства и оскорблений со стороны других народов хозяева клеймили полуорков, делали им татуировки и другим образом уродовали, чтобы подчеркнуть их статус изгоев. В некоторых областях полуорки превратили то, что прежде было постыдным клеймом, в фантастические произведения искусства, детальные и замысловатые. Полуорки часто «коллекционируют» различные рабские клейма или вживляют в тело кандалы или фетиши в память о тяжёлом прошлом.

Полуорки редко получают имена и любовь от своих человеческих родителей, как другие дети. Чаще их имена резкие и некрасивые, в них звучит отзвук орочьего языка.

Полуорки давно являются объектом ненависти и издевательства. В то время как многие орочьи племена ценят более слабых полукровок за их прирождённую хитрость и часто совершают набеги на земли людей специально, чтобы зачать умных предводителей, люди и другие народы считают полуорков несчастным и нежеланным результатом насилия или извращения, отвратительной помесью двух родов, которым не следовало смешиваться. Внутренний конфликт делает полуорков склонными к жестокости и одиночеству, наделяет их яростным нравом и жгучим желанием выжить — качества, благодаря которым полуорки становятся прекрасными телохранителями, гладиаторами или искателями приключений.

Полуорки живут в Голарионе со времён первых сражений между орками и людьми в конце эпохи Тьмы. После многовекового противостояния с дварфами орки столкнулись с людьми, которые оказались более лёгкой добычей, поскольку в то время не были знакомы с орочьей тактикой и племенной организацией. Орки несколько веков разоряли Центральный и Северный Авистан, прежде чем человечество, вдохновлённое возвращением солнца и заключением союза с дварфами, гномами и другими новыми народами, свергло орочьих владык с их жутких тронов, уничтожило их королевства и загнало весь народ в пустоши.

Полурослики

Языки: всеобщий, полуросличий

Предпочитаемые регионы: Андоран,

Варисия, Голт, Исгер, Молтун,

Нидаль, Талдор, Челия

Предпочитаемые религии: Абадар,

Дезна, Иомедэй, Кайдэн Кайлин,

Норгорбер, Саренрэй, Шелин, Эрастил

Женские имена: Анафа, Беллис, Вага,

Джиама, Лисса, Марра, Онана, Пирия,

Рилла, Систра, Софона, Филиу, Чандира,

Эйрин, Этун, Ямира

Мужские имена: Антал, Борам, Гулн,

Джамир, Калек, Карум, Лем,

Лиек, Мирн, Нег, Рокур, Сумак,

Хакон, Чимон, Эдаль, Элун

Внешность. Полурослики чуть ниже

гномов, но компенсируют недо-

статок роста и силы отвагой, оптимизмом,

ловкостью и удачливостью. У них от природы грубые мозолистые стопы, а подъем часто покрыт пучками шерсти, что позволяет полуросликам не мерзнуть босиком. У большинства полуросликов смуглая кожа и коричневые волосы (несколько более темные у тех, кто родился ближе к Внутреннему морю), а уши слегка заостренные.



корят за то, что они вляпываются в опасности, но этот маленький народец просто не может устоять перед новым приключением, дерзким грабежом или зовом неведомого.

К счастью, невероятное чутьё на опасность позволяет им справляться с этими препятствиями и приносит репутацию везунчиков. Неудивительно, что в землях, где осели полурослики, распространены суеверия, связанные с удачей и судьбой. Некоторые культуры даже приписывают маленькому народцу мистические способности. Везение — вторая натура полуросликов, хотя многие объясняют их везучесть превосходной реакцией, поразительной ловкостью или непостижимой хитростью.

Однако некоторые полурослики выделяют своей неудачливостью. Они словно навлекают беды и неудачи на своё окружение, и в результате их избегают и даже боятся, особенно среди склонных к суеверию культур. Сами полурослики считают невезучесть редким благословением Дезны, и детишек с таким даром часто побуждают изучать магическое искусство.

Но при всём их альтруизме и стремлении к стабильности у полуросликов есть другая, теневая сторона натуры — не менее важная, полезная и развитая, чем скромное лицо, обращённое к ничего не подозревающей публике. Эта их «тёмная» сторона напрямую связана с сильными чертами характера. Дело в том, что почти все полурослики имеют склонность к авантюризму, которая заметнее всего проявляется в молодые годы. В это время многие полурослики сбиваются с пути и занимаются воровством, поиском приключений или бродяжничеством.

Несмотря на их любопытство и страсть к путешествиям, полурослики привязаны к своему дому, и эта привязанность крепнет с годами. Полурослик очень гордится своим жилищем и часто тратит огромные средства, чтобы сделать его ещё комфортнее.

Полурослики, как правило, принимают религию той страны, где живут постоянно. Неудивительно, что многие полурослики почитают человеческих богов, таких как Кайдэн Кайлин, Иомедэй или Шелин. По слухам, среди них существует большая группа верующих в одно из обликов Норгорбера, называемое Серым Господином, а некоторые почитают его как Чернопалого.

Вечно пребывая в тени своей высокорослой родни, полурослики одеваются в стиле, принятом среди людей, с которыми они живут. Рабы-полурослики одеваются крикливо и в более дешёвые ткани, чем их свободные сородичи, особенно в Челии, поскольку хозяева часто используют их как символ статуса. Что касается эмоций, полурослики беспечны, но азартны, склонны к лени, но неистовы, когда их выводят из себя. По иронии судьбы, главная сила этого народа — в слабости: полурослики беззастенчиво пользуются тем, что другие их недооценивают.

При своём малом росте и таланте к маскировке полурослики не особо привлекают внимание других народов Голариона. Их появление совпадает по времени с зарождением человечества. Кажется, что они всегда были среди людей: жили в человеческих городах, принимали людские обычаи, обслуживали нужды людей в качестве поваров, артистов и прислуги. Легко считать полуросликов данностью, ведь они всё время рядом.

Сами полурослики ничего не принимают на веру и всегда начеку в ожидании удачного стечения обстоятельств, что позволяет им не просто выживать, а процветать. Это стремление ухватить судьбу за хвост часто заставляет их идти в услужение к другим народам. Привязанность полуросликов к человеческим семьям или учреждениям — способ симбиотического выживания. Во многих обществах, особенно у челийцев, полурослики ценятся как рабы — хотя бы потому, что занимают меньше места.

Несмотря на их постоянное участие в разных аспектах человеческой жизни, люди полуросликов часто игнорируют и недооценивают.

Их способность сливаться с окружением, будь то толпа людей или тёмный переулок, просто неподражаема. Они умеют подчиняться обстоятельствам, но если есть шанс сорвать большой куш, полурослики его никогда не упустят. Их часто

Полуэльфы

Языки: всеобщий, эльфийский

Предпочитаемые регионы: любые

Предпочитаемые религии: Дезна, Зон-Кутон, Ирори, Кайдэн Кайлин, Калистрия, Ламашту, Нефис, Саренрэй, Шелин

Женские имена: Илайин, Йандоли,

Киэянна, Кэтрэн, Лиада, Лорсели, Маддева, Михали, Намиас, Реда, Сарун, Тамари, Урриона, Энди, Элнет

Мужские имена: Гуард, Дорсавниль, Зирал, Ирадди, Каватес, Кайрас, Карангаль, Квайрэй, Наринсо, Нассалер, Отонизель, Селтиэль, Сэтиндер, Троксель, Туренн, Энсинал

Внешность. В целом полуэльфы выглядят как красивые люди с острыми ушами. Они почти на полголовы выше людей и редко набирают вес, сколько бы ни ели. Те, в ком сильнее эльфийские черты, скорее всего, будут считаться чужаками среди людей, которые тем не менее поддаются под их странное очарование. Полуэльфы, чей облик ближе к человеческому, с трудом встраиваются в эльфийское общество. Консервативные старшие эльфы хитростью вызывают к их человеческим корням, отправляя полукровок исследовать мир (подальше от общества чистокровных эльфов). Оттенок кожи полуэльфа обычно такой же, как у человека-родителя.



осуждают такие человеческие качества, как слабость духа, другие не могут перед ними устоять. Когда эльфы и люди дают потомство, неизбежно рождается полуэльф.

Термин «полуэльф» сбивает с толку, поскольку только небольшая часть существ с таким названием на самом деле являются потомками человека и эльфа в первом поколении. Большинство уже на много поколений отстоят от изначальной пары, но всё равно проявляют черты и того, и другого народа и никогда до конца не смогут встроиться ни в то, ни в другое общество.

Физическая красота полуэльфов маскирует сложную и противоречивую натуру, поскольку человеческая и эльфийская части их души противостоят друг другу. Характерное для эльфов расточительное отношение к времени — причина вялости и лени, что конфликтует с их человеческой живостью, приспособляемостью и порывистостью. Деликатная и порой хрупкая психическая организация полуэльфов объясняется сочетанием

эльфийской ограниченности и людского здравомыслия. Все эти противоречия приводят многих полуэльфов к депрессии и даже безумию.

У полуэльфов нет земли предков, и они редко собираются в группы, состоящие исключительно из сородичей. Наоборот, многие полукровки пытаются встроиться в эльфийское или человеческое общество. Они, как правило, пользуются успехом среди людей, часто становясь художниками, бардами или артистами.

Несмотря на тёплое отношение, многие полуэльфы неохотно общаются с людьми, поскольку один из главных даров, доставшихся им от эльфов, — это долгая жизнь. Полуэльфы часто доживают до 150 лет или больше и вынуждены наблюдать, как несколько поколений их друзей-людей стареют и умирают у них на глазах. Чем старше полуэльф, тем более он склонен к меланхолии и ностальгии, с тоской вспоминая друзей былых времён.

Не имея собственной культуры, полуэльфы перенимают одежду, манеры и образ жизни общества, в котором постоянно живут. Они в целом распадаются на две группы: те, кто хочет встроиться в общество, и те, кто сознательно дистанцируется от него. Первые старательно копируют окружающих, нося такую же одежду, как равные им по социальному положению. Эти полуэльфы иногда буквально одержимы подражанием в одежде, поведении и даже речи и доходят почти до безумия в попытке не выделяться. Несмотря на все старания, им редко это удаётся.

Полуэльфы берут как традиционно человеческие, так и эльфийские имена или же сами их придумывают. Иногда они простые, легко высказываемые из памяти, но многие полуэльфы выбирают себе красивые музыкальные имена с эльфийским оттенком.

Полуэльфы — загадочный народ. Не способные вписаться ни в человеческое, ни в эльфийское общество, они всю жизнь страдают от своего положения «почти, но не совсем». Они искусно приспособляются и являются мастерами выживания. В своём стремлении заслужить одобрение окружающих и обрести внутреннюю целостность полуэльфы способны вжиться в любую роль и стать поистине незаменимыми. Прекрасные внешне и хрупкие внутри, полуэльфы стараются найти в себе силы взять судьбу в свои руки.

Нетрудно представить, почему эльфы и люди часто находят друг друга привлекательными. Для человека эльф является воплощением недостижимой красоты. Эльфы — высокие, стройные, мудрые, грациозные — часто видятся как совершенство, живой идеал, перед которым многие люди не в силах устоять.

Эльфы ценят живость людей, их жажду жизни, их готовность действовать в любую минуту. Для эльфов люди олицетворяют свободу, импульсивность и воодушевление. В то время как самые консервативные эльфы-изоляционисты

Эльфы

Языки: всеобщий, эльфийский

Предпочитаемые регионы: Варисия, Кионин, Просторы Мванги, Туманное море

Предпочитаемые религии: Дезна, Калистрия, Нефис, Шелин

Женские имена: Амранелара, Варэра,

Дардлара, Джафаль, Имдлара,

Катлессра, Марэдлара, Мерисиэль,

Нордлара, Опараль, Прэдраль,

Сумраль, Тессарда, Фаунра,

Шалилу, Эмразель, Яландлара

Мужские имена: Амарандлон,

Азрель, Вариэль, Джарэдрель,

Дуардлон, Зордлон, Ицкраэль, Калондрель,

Ланлисс, Мейрдрарель, Нарнель, Сельдлон,

Талафель, Фелазльрель, Хельдалель, Эревель

Внешность. Эльфы — красивые и изящные существа, обычно более хрупкие, чем люди, и на несколько дюймов выше. У них заострённые уши длиной от 6 до 9 дюймов, изящно прилегающие к голове и достигающие до уровня макушки. Большие глаза без белков чистого и яркого цвета, как правило голубого, фиолетового, зелёного или даже янтарного или красного. При ближайшем рассмотрении в них видны тёмные завитки и меняющие цвет пятна.



своё для каждого эльфа. Те, кто верит в Сияние, утверждают, что если его не обрести, то душа обречена возродиться в низшем существе.

Эльфы любят смеяться, проказничать и легко поддаются мимолётному порыву, порой не думая о последствиях и возможной опасности. Однако ошибочно считать эльфов неразумными или безразличными. В целом эльфы легко заводят друзей и очень их ценят. Они могут испытывать как любовь, так и влечение к другим эльфам и даже к представителям иных народов. Среди эльфов много превосходных художников, картографов, писцов, травников, торговцев специями, белошвеек и портных, парфюмеров и специалистов по красоте. Живя среди других народов, эльфийские мастера зарабатывают себе на жизнь этими ремёслами.

Эльфы — вероятно, самые многоликие из основных народов, исключая людей, но своим разнообразием они обязаны не происхождению. Эльфы обычно приобретают черты окружения, в котором живут. Эта перемена происходит постепенно, обычно полностью проявляясь лишь через столетия, но и за одно человеческое поколение внешность и даже способности эльфа могут сильно измениться.

Большинство эльфов родом из лесов умеренного климата, откуда происходят и самые известные представители этого народа. Более редкие эльфийские этносы, такие как экуйе из Просторов Мванги, эльфы Колкой Вершины или Снежные заклинатели с Короны Мира, имеют необычную внешность или традиции, но во всём остальном они такие же, как и их лесные сородичи. Лишь несколько эльфийских народов, в том числе дышащие в воде подводные эльфы или подземные дроу Темноземья, имеют совершенно другую физиологию и внешний вид. Дроу подробно описаны в «Бестиарии». Подводные эльфы в целом идентичны обычным эльфам, только имеют подводный подтип, особое свойство амфибия, скорость плавания 30 футов и вместо особенности оружие эльфов — умение обращаться с рапирой, коротким мечом, трезубцем и любым оружием со словом «эльфийский» в названии.

Возможно, самая трагическая судьба у Покинутых — тех, у кого по каким-либо причинам не было семьи, и они выросли не среди эльфов, а среди короткоживущих народов, таких как люди. Когда Покинутый становится взрослым, большинство его друзей по детским играм уже женятся и заводят своих детей, а вскоре стареют и умирают. Покинутые эльфы замкнуты и угрюмы, отсутствие радости и удовольствия проявляется у них недобрым образом — в озорстве, цинизме, тревожности и даже жестокости. Жизнь Покинутого полна одиночества и печали, но эти эльфы, если им выпадает шанс, становятся самыми преданными друзьями. Они знают, что такое потеря, и верны друзьям настолько, что это вызывает как уважение, так и страх.

Эльфы Голариона перенесли немало взлётов и падений — они, несомненно, жили в Голарионе так же давно, как и люди, и были современниками Древнего Ацланта. Порой они сталкивались с человечеством, но такие конфликты редки и являются скорее исключением из правил. Последнее крупное столкновение имело место более 10 000 лет назад, но древние свидетельства позволяют предположить, что оно не первое и вряд ли останется последним. В любом случае этот конфликт резко закончился с началом Низвержения, когда эльфы бежали из Голариона в таинственную страну Совириан. Они вернулись в Голарион лишь несколько тысяч лет спустя — их бегство и возвращение подробнее описаны в разделе «Кионин» (см. стр. 106).

Эльфы почитают почти всех божеств Голариона, но большинство поклоняются Калистрии или Дезне. Несколько меньше почитателей у Нефиса и загадочных эльфийских богов, или светозарных владык. Эльфы считают богов своими наставниками и вдохновителями. Краткие и простые ежедневные молитвы являются частью повседневной жизни, но они имеют большое значение. Общей для всех эльфийских религиозных практик является вера в идеал, называемый Сиянием. Это учение говорит о том, что существует очевидное и узнаваемое полубожественное просветление,





2

ВНУТРЕННЕЕ МОРЕ

— Мне *кажется*, что мы не на той стороне города. — Мерисиэль едва заметно указала головой на переулок, но Эзрену не нужен был знак эльфийки.

— Как будто существует *какая-то* «та сторона». — В темноте двигались тени, много теней. Эзрен глянул на её лицо и пожал плечами.

— *Делай как знаешь*, — сказал он и встал с ней спина к спине.

Первые бандиты вынырнули из темноты, держа клинки обратным хватом, как мастера ножевого боя.

— Ты хотела посмотреть, как мы танцуем в большом городе, — сказал Эзрен. — Что ж, сдается, у тебя большой выбор партнёров...



Регионы Внутреннего моря

Губконтинент Авистан и северную треть Гарунда вместе часто называют регионом Внутреннего моря. Регион, включающий более 40 государств, империй, пограничных территорий и диких земель, создаёт массу возможностей для искателей приключений. Кампании и приключения могут развернуться в любом месте — от диких окраин Варисии до многолюдных улиц Авессалома, от пресыщенной колдовством Челии до свободолюбивого Андорана.

Ниже эти регионы рассмотрены подробно, с фокусом на их истории, системе управления и интересных местах. Каждый раздел начинается с краткого описания рассматриваемого региона и содержит такие важные параметры, как типичное мировоззрение населения, преобладающие религии и языки, имя правителя и государственный строй, а также названия и население главных городов и столицы.

ВОДНЫЕ ПУТИ

Хотя в этой главе в первую очередь говорится о континентах Авистан и Гарунд, рассказ о регионе Внутреннего моря будет неполным без хотя бы краткого описания его основных океанов, морей и озёр.

Аркадийский океан. Остров-континент Ацлант окружён обширным Аркадийским океаном. Его восточный край тянется от Варисии на севере до далёкого Рога Друн на юге Гарунда. Хотя Аркадийский океан не самый большой в Голарионе, он определённо самый крупный из океанов, прилегающих к региону Внутреннего моря. Чем ближе к лежащему в центре Аркадийского океана Ацланту, тем чаще встречаются затопленные руины этой древней цивилизации, но и в других частях океана ждут своих первооткрывателей затонувшие города, населённые подводными эльфами, мерфолками, сахваджинами, и — в самых глубоких местах — останки империи аболетов.

Внутреннее море. Главнейшим водным путём в этих краях является Внутреннее море, по которому и назван регион. Но, несмотря на важность, этот водоём существует совсем недавно. До Низвержения, когда странная скала, называемая *Звёздным камнем*, упала на Голарион, континенты Гарунд и Авистан были связаны перешейком. Низвержение привело к образованию огромного круглого кратера, от которого во все стороны разошлись мощные ударные волны, разрушившие часть обоих континентов и позволившие водам Аркадийского океана хлынуть на восток. Сегодня на берегах Внутреннего моря находятся самые влиятельные государства региона, а само оно служит как торговым путём, так и зоной военных действий, в зависимости от политической ситуации.

Глаз Абендего. До смерти Ародена эта широкая полоса относительно спокойных вод была известна как залив Абендего. Но всего сто лет назад в проливе пробудился мощный непрекращающийся ураган. Теперь этот регион известен как Глаз Абендего — поскольку ветра и волны урагана являются преобладающей и самой опасной чертой региона. Хотя некоторые отчаянные капитаны бороздят внешние пределы Глаза, пока ещё никому не удалось невредимым пройти в глубину урагана. Несколько магических исследований подтвердили, что в его центре лежит большой глаз бури, где в спокойных водах плавают обломки кораблей и другой загадочный хлам. Однако обилие нежити, кораблей-призраков, странных морских чудовищ и могучих созданий стихийного воздуха делает такие исследования весьма опасными. Каким образом появился Глаз — тайна, которая вряд ли когда-нибудь будет раскрыта.

Озеро Туманов и Завес. Жители Бревоя называют озеро Туманов и Завес просто «Озеро». Оно ограничивает северные пределы этой страны и управляет временами года и погодой в Бревое. Зимой над туманными водами рождаются жестокие бури, летят между горными пиками и обрушивают ледяные дожди, град и мощные снегопады на Иссию, прежде чем выдохнуться на южных холмах и равнинах. Их лишь слегка ослабляют леса и холмы вокруг Ростланда. Озеро получило своё имя из-за того, что в разгар лета оно настолько сильно прогревается, что с первыми холодами начинает парить, покрываясь по ночам густым туманом, тающим к утру.

Озеро Энкартан. Один из крупнейших и самых оживлённых водоёмов Авистана, озеро Энкартан связывает Друму, Кионин, Последний Оплот, Молтун, Нирмафас, Размиран и Усталав. В самом озере живёт много разных существ — от озёрных чудовищ до огроподобных мерроу, скрагов и ещё более странных тварей. Но главная тайна находится в его центре — загадочный остров Ужаса. Говорят, что именно там Ароден смертельно ранил в поединке короля-волшебника Тар-Бафона в 896 году О. А. Остров Ужаса, несомненно, заслужил своё название, будучи населён всевозможной нежитью и кошмарными тварями, а берега его постоянно терзают жестокие бури.

Океан Обари. Крупный океан Обари отделяет Гарунд от континента Касмарон. В северной части он соединяется с Внутренним морем, а южные и восточные его пределы неведомы большинству жителей региона Внутреннего моря. По его мелким водам часто ходят торговые суда, в том числе из Вудры или далёкой Гоки на западных берегах Тянь-Ша. Но мало кто осмеливается заплывать в сердце океана Обари, где, по слухам, водятся огромные морские драконы, плотоядные живые

острова и демонические бури — и это лишь наименее фантастические ужасы, терзающие воображение моряков.

Туманное море. Туманное море, северные пределы которого зимой часто замерзают, находится на севере Аркадийского океана, прикрывая его от неровной береговой линии Короны Мира. Реальные границы Туманного моря зависят от сезонных течений, но, как правило, Суровый архипелаг и островное государство Эрмея оказываются в пределах досягаемости этого водного пути. Многие учёные считают Туманное море лишь частью Аркадийского океана.

ИСТОРИЯ

История Голариона полна трагедий и разочарований. Катастрофы сводят на нет достижения культуры и техники, регулярно повергая человечество в состояние варварства и ставя на грань выживания. Низвержение — катастрофа, погубившая могучий Ацлант и развратный Тассилон, два самых развитых человеческих государства, когда-либо существовавших в Голарионе, — вынудило человечество в очередной раз начать всё с нуля. Тысяча лет тьмы, страха и дикости последовали за Низвержением, и за это время магические, технические и культурные достижения Ацланта и Тассилона были утрачены. И всё же человечество медленно возрождалось. В эпоху Предназначения возникли империи Осирион и Талдор. Человеческая цивилизация снова распространилась по Авистану и Гарунду.

Сто лет назад человечество стояло на пороге новой эпохи. Пророчества говорили о возвращении великого бога Ародена и возрождении избранного им народа в Челийской империи. Вместо этого связь Ародена с его жрецами оборвалась, и регион Внутреннего моря на много недель охватили буря и хаос. Со смертью Ародена Челия распалась, после череды революций и гражданских войн внешние территории вырвались из-под её контроля. На севере сдвинулись стены между мирами, и Голарион стал ближе к демонической Бездне, когда открылась Мировая Язва. На юге несмолкающий ураган Глаз Абендего поглотил целые страны. Великие пророчества не оправдались, и человечество с тревогой смотрело на новый мир. Так родилась нынешняя эпоха — эпоха Утраченных Пророчеств.

Время в Голарионе движется с той же скоростью, что и у нас. Когда эта книга впервые увидела свет, здесь был 2011 год, а в мире Голариона — 4711-й от О. А. (основания Авессалома), то есть разница в летоисчислении составляет ровно 2700 лет.

ХРОНИКА ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

Годы до Низвержения (вероятно, самого значимого события в регионе Внутреннего моря за всю письменную историю) часто называют «эпохой до эпох». Информация о событиях, произошедших в то время, получена не из исторических записей, а из легенд и мифов.

Эпоха Творения

Время Событие

Неизв. О времени сотворения Голариона учёные и жрецы ведут жаркие споры, и попыток его хронологи-

ческой привязки столько же, сколько существует философий и религий. Большинство теорий сходится в том, что бесчётное число веков в Голарионе не существовало смертной жизни. Но даже этот девственный мир был населён. Если верить аболетам, они правили океанами, в то время как суша была во власти ещё более загадочных народов, таких как неведомые Строители Подземелий. Со временем возникла смертная жизнь — и опять же неясно, было ли это результатом экспериментов аболетов или божественным творением. Боги в эти ранние дни принимали самое непосредственное участие в судьбах мира: именно в эпоху Творения против божества Ровагуга выступил союз богов и богинь и победил его, в первую очередь благодаря действиям Саренрэй (которая рассекла мир и заточила Ровагуга в иное измерение в его ядре) и Асмодея (который создал замок и ключ, способные удержать бога).

Эпоха Змей

Время Событие

Неизв. Среди первых великих империй Голариона была империя змеелюдов (см. *Pathfinder RPG Bestiary 2*, стр. 242). Когда Ацлант достиг могущества, змеелюды уже были одними из злейших врагов человечества.

Эпоха Легенд

Время Событие

Неизв. Первой и, возможно, величайшей из человеческих цивилизаций была континентальная империя Ацлант, царство магии и техники, чьи секреты ценятся доныне. К концу эпохи Легенд возникла империя Тассилон, основанная изгнанниками из Ацланта. Ею управляли волшебники, известные как рунные властители. Когда ацланты слишком возгордились своими деяниями, их давние враги аболеты решили повернуть всё по-своему и уничтожили Ацлант при помощи мощной магии, вызвавшей Низвержение.

Эпоха Тьмы

Время Событие

–5293 Низвержение. На Голарион падает Звёздный Камень, создавая Внутреннее море и начиная отсчёт тысячелетия тьмы. Ацлант и Тассилон разрушены. Эльфы покидают Голарион при помощи *Совирианского камня* или бегут далеко на север, в южные джунгли или Темноземье.

–5133 Король Тааргик основывает королевство Тар-Тааргат, объединяя dwarфов ради общей цели — выйти из Темноземья на поверхность.

–5102 Орки впервые выходят из-под земли, спасаясь от жестоких погромов, которые устраивают правящие dwarфы, прорываясь к обетованному миру под открытым небом.



–4987 Дварфы завершают Поиск небес и впервые появляются на поверхности Голариона.

Эпоха Страданий

Время Событие

- 4294 Эпоха Тьмы подходит к концу. Человечество начинает восстанавливать цивилизацию.
- 4202 Народ гномов, спасаясь от неведомого ужаса Первого мира, появляется в разных местах по всему региону Внутреннего моря — там, где истончились границы между измерениями.
- 4120 Основание империи Джистка.
- 3923 В Центральном Касмароне открывается провал Гормуз, впервые извергая на свет Отродье Ровагуга.
- 3708 Белкзен осаждают Колдукар.
- 3502 В глубине Просторов Мванги Старый Маг Джатембе и его Десять воинов-магов возвращают свет знания в мир, охваченный страхом и отчаянием. Со временем его открытия вдохновят империю Шори на создание летающих городов.

Эпоха Предназначения

Время Событие

- 3470 Основание Древнего Осирiona.
- 3300 Предательство могущественных союзников из иных миров и разорительные набеги пустынных кочевников ослабляют Джистку.

- 3250 Пустынные кочевники создают Текританскую лигу.
- 3047 Фараон Песен свергает фараона Забытых Хворей и создаёт Шиман-Шекх.
- 3000 Осирion в расцвете могущества под властью божественных царей.
- 2764 Империя Джистка гибнет в длинной череде войн.
- 2323 Аэроманты Шори, отталкиваясь от традиций тысячелетней давности, заложенных Старым Магом Джатембе, создают Кхо — первый из их знаменитых летающих городов.
- 1498 Четыре фараона Вознесения вместе правят Осирionом, начиная Второй век империи.
- 1452 Армии Четырёх фараонов разбивают Текританскую лигу, поглощая одни города-государства и уничтожая до основания другие.
- 1431 Могущество Четырёх фараонов подорвано, и Осирion снова клонится к упадку.
- 1281 Потомки погибшего Ацланта и примитивных аборигенов основывают Талдор.
- 892 Некс и Геб начинают войну.
- 841 Осирionу не удаётся назначить нового правителя Тувиин взамен убитого, что по сути отдаёт эту провинцию варварам.
- 632 Тараск, величайший из Отродий Ровагуга, разрушает Ниншабур и опустошает Авистан, пока его не побеждают и не заточают в тайной пещере.

- 473 Король Линнормов Ульвас находит Аркадию и основывает колонию Валенхалл как рай на земле.
- 43 Солдаты Келиша захватывают Кадиру во имя падишаха-императора Адалана IV.

Эпоха Воцарения

Время Событие

- 1 Последний Ацланти Ароден поднимает *Звёздный Камень* со дна Внутреннего моря и становится живым богом. Основание Авессалома.
- 23 Первая осада Авессалома, плохо организованная военным вождём Ворадни Вуном, кончается катастрофой.
- 37 Первая исследовательская армия Талдора разрушает Дом Горот в Вердуранском лесу и наносит на карту реку Селлен вплоть до Семиарочья на севере.
- 166 Некс безуспешно осаждает Авессалом, создавая пресловутый Шпиль Некса.
- 253 Некс захватывает остров Джалмерей.
- 499 Вторая исследовательская армия Талдора продвигается на север, за озеро Энкартан.
- 563 Кибен-Салд, легендарный махараджа Вудры, на десять лет приезжает на нексийский остров Джалмерей и приносит вудранскую культуру в регион Внутреннего моря.
- 576 Некс исчезает из Квантиума, своей столицы, во время нападения геббитов. В городе гибнут тысячи жителей.
- 632 Геб пытается покинуть Голарион, исполняя ритуальное самоубийство, но вскоре возвращается как призрак.
- 896 Ароден смертельно ранит короля-волшебника Тар-Бафона на острове Ужаса посреди озера Энкартан.
- 1140 Артокус Кирран изобретает *эликсир солнечной орхидеи*.
- 1520 Третья исследовательская армия Талдора завоёвывает северный берег Внутреннего моря. Основание Корентина.
- 1532 Кадирские боевики свержают развращённого фараона Менедеса XXVI. Начинается первое из длинной череды иноземных правлений в Осирионе.
- 1551 Блистательная империя Тар-Тааргат рушится, когда орки совершают массированные атаки на Небесные цитадели и захватывают некоторые из них, повергая дварфов на несколько лет в хаос.
- 1571 Вспыхивает Первая война Пяти Королей, охватившая все горы Пяти Королей и многие окружающие людские поселения.
- 1683 Четвёртая исследовательская армия Талдора наносит на карту и объявляет своими земли, которые в будущем станут Андораном.
- 1707 Основание Андорана как провинции Талдора. Генерал Хасталус из Корентина расчищает большую часть леса Артфел и основывает Аугустану.
- 1893 Норгорбер проходит испытание *Звёздным Камнем*, становясь богом вслед за Ароденом.

1975

Драккары ульфенов разоряют западное побережье Авистана и регион, ныне известный как Челия.

2009

Пятая исследовательская армия Талдора проходит по Речным Королевствам, мимоходом задевая пустоши Иобарии.

2089

Пытаясь покорить Просторы Мванги, Шестая исследовательская армия Талдора теряет мощное магическое осадное орудие *Микрокрушитель* в столкновении с царём-гориллой.

2133

Седьмая исследовательская армия Талдора усмиряет келлидское племя исгери, населяющее долины между Менадором и горами Пяти Королей, и создаёт протекторат Исгер, чтобы получать доходы с торговли между Друмой и Внутренним Авистаном.

2187

Учение Ирори достигает материковой Тянь-Ша.

2217

В Осирионе расцветает культ Саренрэй. Обеспокоенный этим правитель Кадиры изгоняет его приверженцев в западные пустыни.

2253

Возрождённый культ Цветка Зари побеждает правителя Осириона и устанавливает независимую династию келишитских султанов.

2332

В Друме подписано Керсийское соглашение.

2361

Варисийские кочевники заселяют регион к северу от озера Энкартан, ныне известный как Усталав.

2497

Демон Древотёс начинает свои бесчинства в лесах Кионина.

2498

На северо-западе Гарунда вспыхивают Богохульные войны. Жрецы Нефиса, Норгорбера и Саренрэй борются за власть.

2555

Город Азир изгоняет всех жрецов, сжигает их храмы и вводит Людские Законы.

2560

Кровавые Богохульные войны завершаются, и Людские Законы распространяются по всему региону. Красные Богомолы бегут из Рахадума, чтобы основать новую базу на острове Медиогальти.

2632

Эльфы массово возвращаются в Голарион через *Совирианский камень* в Кионине.

2664

В Тянь-Ша придворные Исина впервые совершают для своего императора чайную церемонию чадао.

2742

Из Иобарии на запад распространяется «удушливая смерть», выкашивая людское население по всему Северо-Восточному Авистану.

2765

В Авессаломе Кайдэн Кайлин, напившись, успешно проходит испытание *Звёздным Камнем*.

2822

Вудранские раджи вырывают власть над Джалмерем у развратных Верховных Владык Некса.

2920

Страшное землетрясение поражает Кадиру и Талдор, уничтожая десятки тысяч жителей в обоих государствах.

3001

Дракон Даралатиксл, Шестой Король, или Император Гор, прибывает в горы Пяти Королей.

3007

На западной границе Талдора основана Челия.

3129

Ассасины убивают великого князя Джалруна Талдорского.

- | | | | |
|------|--|------|--|
| 3203 | Тар-Бафон возвращается к жизни как Шепчущий Деспот. Этот король-лич объединяет орочьи орды Белкзена и терроризирует центральный Авистан. | 4137 | Под знаменем безумного князя Галиада I Челия впервые осаждает Авессалом, правда безуспешно. Зато завоевания в Гарунде дают Челии полный контроль над Аркой Ародена, укрепляя её морское превосходство, которое длится по сей день. |
| 3250 | Катапеш становится государством. | 4138 | Челия основывает колонию Саргава на западном побережье Гарунда. |
| 3313 | Ведьма Баба-яга завоёвывает восточную часть земель Королей Линнормов — так рождается государство Иррисен. | 4142 | В Тянь-Ша рождается империя Лунь-Ва, объединившая 10 из 16 царств Шу. |
| 3332 | Знаменитые dwarфийские инженеры Джернашалла в Утёсе Дроскара создают первый успешный и безопасный магмапад посреди своего города. | 4217 | Авистан опустошает желтоязыкая хворь. |
| 3616 | В Тянь-Ша Совершенная Мечница Сецуна Куга возглавляет войско Минкая в Битве восьми мостов против сил сёгуната Тейкоку. Сёгун разбит наголову, армия Минкая направляется к старой столице и стирает её с лица земли. | 4275 | Мощное землетрясение у берегов Вудры приводит к ужасному наводнению в прибрежных районах, гибнут тысячи жителей. |
| 3619 | В Тянь-Ша рождается империя Минкай. Новой столицей становится Касаи. | 4300 | Ифрит-полководец Джавул заточён на склонах Бледной горы по завершении Войны гениев Храмовниками Пяти Ветров. |
| 3754 | Талдор начинает Блистательный поход против Шепчущего Деспота. | 4305 | Король Челии Галиад III развязывает Захватнические войны, чтобы занять земли в Моалтуне и Варисии и расширить северные границы империи. Эта борьба длилась более столетия, на протяжении правления пяти челийских монархов, и стала в конце концов известна как Бесконечная война. |
| 3801 | Блистательный поход завоёвывает плацдарм на северном берегу озера Энкартан, в Усталаве. | 4307 | В Авессаломе основано Общество Искателей. |
| 3818 | Рыцари Озема призывают воинственную богиню Аразни — Вестницу Ародена. | 4317 | Искатель Дарвин Гест исследует значительную часть руин Ацланта. |
| 3823 | Тар-Бафон унижает и убивает Аразни. | 4329 | Геб обращает в камень армию королевы пиратов Мистриен Слэш и создаёт Поле Дев. |
| 3827 | Шепчущий Деспот заточён в Висельной башне. | 4332 | Дарвин Гест бросает линзы Галундари в Колодец Возмездия близ Осibu. |
| 3828 | Блистательный поход официально заканчивается основанием Последнего Оплота, талдорского владения, призванного надзирать за местом заключения Шепчущего Деспота. | 4338 | Нидаль захвачен Челией. |
| 3832 | Героиня Блистательного похода Иомедэй успешно проходит испытание Звёздным Камнем и становится Вестницей Ародена. | 4369 | Ордрик Тальирк убивает своего двоюродного брата и захватывает трон Пяти Королей, развязывая Кузнечную войну. |
| 3890 | Геб похищает тело Аразни у Рыцарей Озема, возрождает её как лича и назначает своей королевой-блудницей. | 4382 | Кузнечная война кончается триумфом Ордрика. |
| 3923 | Меривеста Олинчи из Некса, прославленный драматург-сатирик, убита во время премьеры своего шедевра «Концептуальное исключение». | 4407 | Челия основывает Корвосу в северном приграничном регионе Варисия. |
| 3980 | Разрыв. Утёс Дроскара извергается, сотрясая большую часть Южного Авистана и вызывая обширные разрушения в долине Темнолуны. Часть Альмаса смыта страшным наводнением. | 4410 | Челия отказывается от территориальных претензий в Варисии и Белкзене и официально прекращает Бесконечную войну. |
| 4043 | Казавон изгоняет орков Белкзена из Западного Усталава. | 4466 | Теократия Ордрика рушится. |
| 4079 | Кади́рская армия переходит южную границу Талдора. | 4499 | Корэл Завоеватель выкраивает Бревой из остатков Ростланда и Иссии. |
| 4081 | Король Челии Аспект Сладкоречивый отделяется от Талдора, дипломатическим путём присоединяет Андоран и крылатый народ Дьяволова Насеста, а Голт и Искер берёт силой. Эта десятилетняя оккупация становится известной как Завоевание Сладкоречивого и заметно подрывает позиции Талдора в Западном Авистане. | 4507 | В Корвосе челийская армия вынуждает варваров-шоанти отступить к плато Сторваль. |
| 4113 | Карас Новотный по прозвищу Сокол вступает в долину Темнолуны и начинает умирять регион. | 4508 | В лесу Артфел умирает Лесной король Нарвен. |
| | | 4552 | Огромный золотой дракон Менгкар начинает свой великий эксперимент на острове Эрмея. |
| | | 4576 | В Весткрауне основан первый орден Рыцарей Преисподней — Орден Дыбы. |
| | | 4584 | Челийские исследователи из Корвосы основывают Магнимар. |
| | | 4588 | Алькенстар бежит от преследований из Некса в Пустоши Маны и находит Оплот Донгуна. |

- 4601 Основано герцогство Алькенстар — начинается строительство Оружейни.
- 4603 Талдор и Кадира достигают шаткого мира.
- 4605 Челийский король Гасподар готовится к предсказанному явлению Ародена, которое должно ознаменовать начало эпохи Славы.

Эпоха Утраченных Пророчеств

Время Событие

- 4606 Ароден умирает, оставив Челийскую империю без божественного мандата. У северо-западного побережья Гарунда образуется Глаз Абендего, поглощая государства Лирген и Ямаса. На севере открывается Мировая Язва, поглощая варварское королевство Саркорис. В течение нескольких недель бури опустошают регион Внутреннего моря.
- 4608 Тысячи жителей покидают Корвосу и уходят в Магнимар.
- 4609 Осирийцы свергают правивших ими келишитов, и власть берёт принц Кемет I, ссылаясь на своё кровное родство с древними фараонами. Улизмила, предположительно внучка Бабы-яги, прибывает в долину Темнолуны.
- 4613 Баба-яга возводит свою дочь Эльванну на престол Иррисена.
- 4615 Философы-астрологи Лиргена кончают с собой, эвакуировав свой народ из места, которое позже станет известно как Сырые земли.
- 4620 Оружейня Алькенстара достроена — начинается выпуск первого огнестрельного оружия. Его покупают богатые коллекционеры и любопытные учёные.
- 4622 Теряющая влияние церковь Ародена начинает Первый мендевский поход.
- 4632 Провинция Молтун заявляет о независимости от Челии.
- 4638 Дрезен захвачен демонами из Мировой Язвы. Начинается Второй мендевский поход.
- 4640 Дьяволопоклонники из дома Трун захватывают власть в Челии, обрывая жестокую тридцатилетнюю гражданскую войну. Империю окутывает тьма.
- 4648 Северная половина Молтуна восстаёт против алчной знати из Канората.
- 4655 Конфликт в Молтуне кончается основанием Нирмафаса. Иргаль Нирмаф убит.
- 4661 Основание Размирана.
- 4665 Начало Третьего мендевского похода.
- 4667 В Голте начинается Красная революция.
- 4669 Народное восстание преобразует Андоран.
- 4672 Размир основывает Восхождение.
- 4674 Пираты из Кандалов объединяются под общим знаменем, чтобы нападать на флоты и купцов с севера.
- 4676 В Весткрауне впервые появляются теневые звери.
- 4682 Королева Корвосы Домина заручается верностью Рыцарей Преисподней из Ордена Гвоздя.

- 4690 Царь-горилла Рутхазек нападает на Алькенстар и захватывает в качестве трофея самую большую бомбарду Оружейни.
- 4695 173 воина тяжёлой кавалерии из Последнего Оплота обращают в бегство войско вождя Грокрада, состоящее из 2000 орков.
- 4696 За небывало жаркое лето Тварь из Кровавой Заводи — огромный лягумот — убивает 204 жертвы.
- 4697 Искер сотрясают Гоблинские войны.
- 4698 Страшное землетрясение в Авессаломе.
- 4699 В Бревое прерывается королевской род Рогарвия, что ввергает страну в хаос. В споре за корону побеждает дом Суртова. Великий красный змей Даралатикс появляется в последний раз.
- 4700 В течение месяца рова на западный берег острова Кортос выбрасывает безглазые тела 13 кракенов.
- 4701 Из Белого каньона в Катапеше выходят гноллы и пытаются поработить жителей Солку.
- 4702 В Варисии начинают пробуждаться рунные власти. В сонном городке Сэндпоинт одарённый художник Джервас Стут убивает 25 мужчин, женщин и детей.
- 4703 Челийский торговый корабль «Ночной ужас», пропавший в Глазу Абендего много лет назад, найден на плаву возле берегов Андорана в отличном состоянии, но без команды.
- 4704 Белая Эстрид побеждает Жгучего Языка и становится Королевой Линнормов. То, что она использует странное оружие, которое называет даром «духов земли», возмущает других правителей земель Королей Линнормов.
- 4705 Серые корсары топят три галеона катапешских работорговцев во Внутреннем море.
- 4706 На Просторах Мванги последователи царя-гориллы обезглавливают 17 миссионеров и купцов из Консорциума Аспидов.
- 4707 Искатели приключений открывают путь в долину Кровавой Клятвы. Фараон Кемет III допускает иноземных исследователей к руинам Осирона.
- 4708 Старейший король Эодред отрекается от власти в Корвосе, оставляя свою юную неопытную жену, королеву Илеосу, правительницей крупнейшего города Варисии.
- 4709 Чудовищный металлический скорпион, способный изрыгать пламя из пасти и хвоста, уничтожает несколько деревень в западной Нумерии. Тварь отступает в Гиблые долины, забрав с собой десятки пленников.
- 4710 Многие путешественники утверждают, что видели огромного синего дракона, летящего из Туви на север, в Авистан, — позже в том же году несколько отдалённых деревень Искера, Друмы и Молтуна таинственным образом уничтожены огнём и молниями.



Авессалом

ГРАД
В СЕРДЦЕ МИРА

Мировоззрение: нейтральное

Столица: Авессалом [303 900]

Важные поселения: Диобель [4850],

Эскадар [11 700]

Правитель: Лорд Джир из Дома Гикс, примарх

Авессалома, протектор Кортоса

Государственный строй: Большой совет составлен из представителей главных благородных домов и религиозных групп. Глава этого совета, называемый примархом, обладает широкими полномочиями.

Языки: всеобщий, келишитский, осиирани

Религия: Абадар, Ароден, Иомедэй, Ирори, Кайдэн Кайлин, Калистрия, Нефис, Норгорбер, Саренрэй, Шелин



Авессалом — не только самый прославленный, но и самый большой и богатый из всех городов известного мира. Согласно мифу, Авессалом основал сам Ароден, подняв из океана *Звёздный Камень* и воздвигнув его там, где сейчас находится центр города. Так что Авессалом — живая легенда. Он стоит в самой большой природной гавани острова Кортос, посреди Внутреннего моря. Это позволяет контролировать десятки крупных торговых путей и делает его важной остановкой в любом

морском путешествии. Благодаря торговому, стратегическому и религиозному значению Авессалом получил титул Града в сердце мира. Конечно, это лакомый кусок для завоевателей, которые не раз безуспешно пытались захватить город. Остатки множества осадных замков устилают землю под стенами Авессалома, а его гавань так забита мачтами и гниющими обшивками затопленных боевых кораблей, что для того, чтобы безопасно добраться до причала, необходим опытный глаз наёмного лоцмана. Но Авессалом ни разу не был захвачен.

ИСТОРИЯ

Когда Ароден поднял остров Кортос из глубин Внутреннего моря и основал Авессалом, он призвал мудрых и отважных из соседних земель и поручил им охранять *Звёздный Камень* от всех, кто захочет его унести. Сюда съехались аристократы, купцы и искатели приключений, в основном из Андорана, Челии, Осиирона, Кадиры, Талдора и Тувии. В результате все эти страны сильно повлияли на культуру города, а многие благородные дома Авессалома до сих пор поддерживают тесную связь с прежней родиной.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Авессаломом управляет Большой совет, который ныне возглавляет лорд Джир из дома Гикс, носящий титул примарха и протектора Кортоса. В Большом совете 12 старших мест (включая место примарха) и переменное количество младших. Старшие места занимают влиятельные религиозные деятели, главы знатных домов и уважаемые торговцы — эти позиции сохраняются за членами совета, пока их поддерживают сторонники и пока они исполняют свои обязанности. Младшие места распределяются голосованием Большого совета: раз в год члены совета проводят отбор среди многочисленных кандидатов из других государственных учреждений или почтенных семей. Самые влиятельные, доходные и почётные должности, включая казначея, министра торговли, лорда-адмирала и верховных судей, достаются старшим членам совета.

Все государственные дела решаются голосованием Большого совета. По общим вопросам (например, когда устраивать праздники и что делать в случае плохого улова) голосует весь совет, а наиболее важные дела выносятся на голосование старших членов совета. Они сами определяют, какие дела самые важные, что даёт им возможность взять под контроль всё, что пожелают.

Над Большим советом стоит примарх, у которого есть ряд уникальных привилегий, дающих ему значительную власть. Он имеет право наложить вето на любое политическое назначение, будь то контроль над капитанами порта или создание нового младшего места. Примарх единственный может созывать Большой совет, что позволяет ему управлять членами совета, запрещая им собираться, пока они не согласятся выполнить его требования. Поскольку примарх — должность пожизненная (но не наследная — выбор преемника выносятся на голосование старших членов совета), большинство примархов стараются не слишком тиранить народ, чтобы кто-нибудь не попытался их свергнуть. Традиционно примарх также является лордом-адмиралом Авессалома, что даёт ему существенную военную власть, но лорд Джир вместо этого нарёк себя Первым лордом-заклинателем, захватив управление магическими учреждениями Авессалома.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Двор Вознесения. Большинство храмов Авессалома находятся во Дворе Вознесения, куда стекаются все главные улицы города. Сам *Звёздный Камень* находится внутри массивного собора, стоящего на скале, которая окружена бездонной на вид пропастью. Через неё перекинуты три моста, каждый для почитателей одного из Вознёсшихся (Кайдена Кайлина, Иомедэй и Норгорбера). Четвёртый мост,

посвящённый Ародену и находящийся на попечении его дряхлеющего духовенства, рухнул десять лет назад во время землетрясения и так и не был восстановлен. Хотя из сотен приходящих сюда людей, насколько известно, лишь четверо достигли божественности, кое-кому удаётся выйти из храма живым — и порой с немалыми сокровищами. По их словам, магия внутри скалы и стен храма не всегда действует как надо, перемещения между измерениями невозможны, а сам храм регулярно меняет конфигурацию, испытания и стражей.

Звёздный Камень привлекает легионы желающих стать богами, ревностных культистов, искателей приключений и отчаявшихся, желающих хоть во что-то уверовать. Каждый день паломники посещают великий провал в центре города. Некоторые пишут свои пожелания и мечты на листочках бумаги и бросают в провал, надеясь передать их богам напрямую. Другие стараются поймать какого-нибудь тщеславного дурака или благородного героя, пытающегося пройти испытание *Звёздным Камнем*. Члены авессаломской гильдии воров наживаются на таких посетителях, обшаривая их карманы, мошенничая или вымогая мзду у многочисленных «будущих богов». Среди известных храмов в этом районе — храм Сияющей Звезды, где поклоняются солнцу жрецы Саренрэй; Седьмой храм, место одного из 11 чудесных деяний Иомедэй; и Зал Кайдена Кайлина — огромная та-

верна, посвящённая Случайному Богу, где его последователи почитают своего владыку попойками и драками. Неподалёку от центра этого квартала стоит громадный храм Неудачи, где молчаливые служители возводят маленькие алтари в память о неудачливых искателях божественности.

Круча. Некогда эта часть города называлась Белдринов Утёс. Этот тихий и ухоженный район сильно пострадал при землетрясении десять лет назад, когда большая часть квартала обрушилась в гавань. Теперь законопослушные жители избегают Кручи, и ходят слухи, что здесь появляются странные призраки, а в заброшенных руинах слышны потусторонние звуки.

Лепестковый квартал. Лепестковый квартал, расположенный высоко на холме Ародена, — обиталище богатейших купцов и самых могущественных аристократов самого богатого и могущественного города в регионе Внутреннего моря. Этот квартал получил своё имя благодаря ухоженным цветочным клумбам, разбитым посреди почти каждой улицы. Его отличают изысканные дворцы, пышные сады и блистательные бульвары. И на фоне этой невероятной красоты безжалостный правящий класс Авессалома творит злокозненную политику, прибегая к яду и убийствам так же часто, как и к переговорам.





Лиственный квартал. Зелёный Лиственный квартал — пристанище многочисленных театров, публичных домов и галерей, привлекающих как самых влиятельных художников и ремесленников Авессалома, так и мелкое дворянство, одарённых актёров и популярных бардов. Хотя здесь процветают такие «безобидные» преступления, как наркоторговля и проституция, жители квартала не слишком терпимы к рецидивистам или нищим и бездомным.

Лужи. То же самое землетрясение, что разрушило Белдринов Утёс, затопило и Лужи, так что сегодня большую часть этого квартала заливают приливами, который подмывает основания как зданий, так и общества. Большинство честных горожан бежали из этого квартала много лет назад, оставив его наркоманам, преступникам и беднякам, у которых нет выбора. Воры и головорезы просто кишат здесь, и не одна сомнительная организация гнездится в покосившихся домах Луж.

Монеты. В этом квартале, расположенном к северу от доков, проживает большинство иноземных купцов и моряков, прибывающих в город. Из-за того, что жители Монет постоянно приезжают и уезжают, здесь процветает разного рода незаконный бизнес вроде торговли наркотиками, работорговли и контрабанды. Самые уважаемые части

квартала — это Торговые ряды и Большой базар, где стремление к наживе заставляет вести себя вежливо. Но даже при этом споры часто заканчиваются поножовщиной.

Мудрый квартал. Мудрый квартал примыкает к Лиственному с севера, отделяя своего богатого соседа от громады цитадели. В Мудром квартале находятся правительственные здания Авессалома, в том числе Большой совет и резиденция примарха. Кроме того, здесь расположен Арканариум, одна из самых сильных магических школ Голариона (основанная Верховными Владыками Некса). Многочисленные учёные, исследователи и писцы из разных стран также трудятся в Мудром квартале, объединяя свои идеи и навыки в работе над общими задачами.

Цитадель Ацланти. Эта массивная крепость занимает целый квартал. Она стоит на северной окраине Авессалома, чтобы защищать город от вторжений с суши. В цитадели находятся городская стража и Первая гвардия, элитная группа воинов, волшебников и разведчиков, единственной целью которой является выкорчёвывать всё, что угрожает городу. Цитадель — одно из старейших зданий в Авессаломе, в её архитектуре заметно влияние древней цивилизации ацланти.

Остров Кортос. Хотя большинство считает Авессалом независимым городом, на самом деле он является столицей государства, также называемого Авессаломом. Этому государству принадлежит весь остров Кортос, большая часть которого до сих пор не населена, а также поселения Диобель и Эскадар. Основные достопримечательности острова Кортос описаны ниже.

Диобель. Диобель — оживлённый портовый город, ведущий дела в основном с рыбаками, торговцами, экспортирующими меха и древесину с Кортоса, а также с контрабандистами, ввозящими и вывозящими из Авессалома незаконный груз по суше, избегая таким образом бдительного ока капитанов более крупного порта. Захватив контроль над Диобелем, можно повысить свой вес на политической сцене Авессалома, чем и пользуются набирающие силу фракции. Сегодня Диобелем управляет лорд Авид из дома Арисен, яростный соперник (и друг детства) лорда Джера.

Земля Дольменов. Обширная равнина вокруг Авессалома, усыпанная сломанным оружием, мелкими скалами и неглубокими могилами, называется Землёй Дольменов. Более 40 веков тысячи завоевателей встречали здесь свою смерть, часто без должных почестей и упокоения. Здесь находятся и многочисленные осадные замки — огромные крепости, построенные во время неудачных попыток захватить великий город. Среди знаменитых осадных замков — коварный Ключ Аль-Раджи и Красный редут Карамосса. Громадный и полный колдовского очарования Шпиль Некса расположен в нескольких часах хода к северу от Авессалома и остаётся популярным местом приключений уже тысячи лет после того, как его забросили.

Кортосские горы. Занимают весь центр острова Кортос. Дикие, несмотря на близость к Авессалому, эти горы — дом для нескольких племён минотавров, кентавров и гарпий, которые постоянно воюют друг с другом и с теми, кто осмелится сунуться в их земли. Многие из этих племён почитают демонических владык (особенно Бафомета и Пазузу), а некоторые сбрасывают в широкие расщелины жертвы богам.

Шпиль Некса. В нескольких часах ходьбы к северу от Авессалома стоит впечатляющий Шпиль Некса — колонна из гладкого серого камня высотой в милю, что видно почти из всех районов города. В Шпиле находятся десятки «пространственных карманов», устроенных архимагом во время его активных перемещений между измерениями. Из этих карманов извлекались легионы инопланетных тварей для войны с Авессаломом. Их запасы иссякли четыре тысячи лет назад, и с тех пор Шпиль служит путеводной звездой для исследователей и расхитителей сокровищ. Это высоченное строение не имеет видимых входов, но ходят байки о тех, кто сумел проникнуть внутрь, и о странных существах, что выбрались наружу.

Эскадар. Эскадар больше Диобеля, но всё равно кажется крохотным по сравнению с самим Авессаломом. Он находится на острове Эрран, к северу от Кортоса. Эскадар — военный город, построенный для того, чтобы поддерживать морскую мощь Авессалома. Если сама столица ни разу не была захвачена врагами, то порт блокировали не раз, и в городе часто начинался голод. После одной такой осады несколько веков назад Большой совет решил построить на Эрране верфь и пакгауз, чтобы помочь острову продержаться во время блокады. С тех пор Эскадар разросся до крупной военной базы, откуда проводятся регулярные вылазки против пиратов Внутреннего моря и в далёкий океан Обари. Эскадаром управляет Малый совет, состоящий по большей части из ушедших в отставку капитанов и младших родственников членов Большого совета Авессалома. Помимо содержания собственных судов, Малый совет часто выдаёт каперские грамоты кораблям, желающим сражаться с пиратами, давая независимым капитанам законную власть в морях вокруг Кортоса.



СОЛДАТ ПЕРВОЙ
ГВАРДИИ АВЕССАЛОМА



Андорра

КОЛЫБЕЛЬ СВОБОДЫ



Мировоззрение: нейтральное
доброе

Столица: Альмас (76 600)

Важные поселения: Алвис (2090),
Аугустана (54 200), Беллис (4800),
Кайремиум (370), Кальдамин (550),
Карпенден (10 600), Клэс (648), Лавиетон (505),
Ольфден (3319), Орегент (22 700), Пиренов Утёс (210),
Риверфорд (1740), Саустон (920), Сауэртон (2780),
Стейр (2634), Соколиная лощина (1400), Триэла (3899),
Фузиль (488)

Правитель: его превосходительство Годвин I
Аугустанский, верховный избранник Свободных
Народов Андорана

Государственный строй: молодая демократия

Языки: всеобщий

Религия: Абадар, Ароден, Иомедэй, Кайдэн Кайлин,
Шелин, Эрастил

Андоран обязан своим могуществом политическим радикалам, богатым торговцам и сочувствующей им аристократии, которые стремились распространить свою философию и открыть новые мировые рынки. Большая часть его впечатляющего богатства основана на бесценных древностях, похищенных из других стран, таких как Осирион, Просторы Мванги и даже Древний

Ацлант или далёкая Аркадия. Спор за эти ресурсы год от года становится всё ожесточённое, срамливая агентов Андорана с конкурентами из Челии и Талдора.

Андоранцы пытаются не только преобразовать собственную страну, но и передать миру свои культурные, философские и коммерческие убеждения. Много лет назад андоранские революционеры открыли тюрьмы и освободили всех рабов, чтобы выстоять против врагов (в частности, Челии), и с тех пор народ здесь придерживается воинствующего аболиционизма. Агенты, направляемые из столичного города Альмас, активно пытаются подорвать работоторговлю во Внутреннем море, а также власть поддерживающих её государств, причём среди главных злодеев Челия, Катапеш, Осирион и Тувия. В результате такого вмешательства многие считают андоранцев нарушителями спокойствия и излишне радикальными империалистами.

ИСТОРИЯ

Андоран появился 3000 лет назад как западная окраина древнего Талдора. Раньше на этой широкой лесистой равнине жил любопытный мирный народ, восторгался более цивилизованными восточными соседями. Почти

бесконечный поток древесины из леса Артфел шёл на строительство кораблей в Аугустане, и вскоре Андоран стал важной базой талдорского флота в исследовании морей за пределами Арки Ародена. Андоранцы даже основали злосчастную колонию Солнечного храма в Ацланте. Их корабли среди первых достигли берегов Центральной Аркадии, основав там опорные пункты, которые служат и поныне.

По требованию короля Челии Аспекса Сладкоречивого Андоран разорвал связи с Талдором в 4081 году О. А. Это случилось сразу после того, как армия давнего противника Талдора Кадиры нагло пересекла границу империи. Ослабленный и переживающий упадок Талдор не мог сражаться на два фронта и уступил Андоран Челии без боя.

Под властью челийских королей и императоров расцвела торговля, и купцы из городов и посёлков Андорана становились всё более влиятельными, соперничая с наследной знатью. Постоянную угрозу представляли набеги хобгоблинов из северо-западных пустошей, проблемы с друидами и феями в заметно поредевших лесах, нападения пиратов в открытом море и мятежи аборигенов, нарушавшие работу колоний в Аркадии, но в целом жизнь в Андоране текла мирно и без социальных потрясений.

Однако беспорядки в Челии после смерти Ародена поставили этот мир под угрозу. После того как на западе захватил власть дом Трун, маркграф Андорана и его родственники из правящего класса уступили требованиям новой дьявольской королевы Челии, чтобы сохранить мир. Они верно рассудили, что большинство граждан предпочтёт избежать кровопролития, затопившего метрополию, но не учли, что люди не согласятся служить дьяволопоклонникам в обмен на спокойствие.

К 4669 году О. А. недовольство домом Трун возросло настолько, что андоранцы больше не могли терпеть его правление. Цитируя антиаристократические памфлеты голтских философов вроде Джубанича и Хосеттера, купцы подняли простой народ на борьбу за более широкие права и свержение старого строя. В отличие от Голта, где революция зашла слишком далеко, андоранские купцы не стремились перебить своих бывших господ. Вместо этого они предложили знати гражданство в новом королевстве без короля, где все равны, а лидер правит лишь по мандату народа. Согласных приняли в новое общество, отказавшимся грозила ссылка или петля. Как бы то ни было, владения знати стали собственностью государства, и чаще всего их сразу продавали или отдавали тем, кто поддержал Народную революцию.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Верховный избраннык Андорана, ныне Годвин I Аугустанский, руководит Исполнительным комитетом — огромным бюрократическим аппаратом, решающим большинство государственных вопросов. 350 народных представителей восседают на мраморных скамьях Народного совета

в столице Андорана. Одни представители некогда носили титулы, другие были рабами или батраками — ныне все они говорят на этом собрании от имени родных уделов. От высшего государственного чиновника до последнего слуги, почти все в Андоране верят в догматы Народной революции, преобразившей страну около 40 лет назад. Это уже второе или третье свободное поколение, и их вера в путь Андорана нерушима.

В Андоране централизованная форма правления республиканского типа. Источником власти является Народный совет, контролируемый обществом. Первый национальный свод законов — так называемый Соборный акт от 4669 года О. А. Его написали 350 первых членов Народного совета как «негосударственный, скреплённый присягой и добровольный» пакт, призванный оберегать интересы каждого гражданина Андорана. Этот пакт открыл прекрасные возможности для развития управления, продвинутых форм экономической независимости и для закрепления гражданских прав и свобод.

Кроме 30 министров, которые заботятся о финансах государства и заведуют иностранными делами, в Народный совет входят 20 консулов, которые осуществляют исполнительную власть над внутренней безопасностью и руководят армией и флотом Андорана. Самым влиятельным из консулов является командор андоранских Рыцарей Орла; сейчас этот пост занимает генерал Реджинальд Кормот. Командор живёт в сторожевой башне Золотого Гнезда — гигантской колонне среди монументальных руин. Эту колонну привезли по частям из дальних стран, восстановили и поставили на пьедестал посреди Поля Соглашения в Альмасе. Башню венчает 15-футовая золочёная статуя могущественного аворала (см. *Pathfinder RPG Bestiary 2*) Тальмандора, покровителя государства и героя нескольких местных легенд.

Эффективная система торговли, эгалитарная и прозрачная система управления, благосклонная терпимость ко всем добрым религиям — вот три столпа стабильности Андорана как либеральной республики. Ради поддержания этой стабильности Андоран тратит огромные суммы на социальную защиту и безопасность, которыми заведует кабинет из 30 вспомогательных министров, избранных народом из самых успешных и компетентных банкиров. Банковская система Андорана использует доступные кредиты и достаточно низкие процентные ставки, чтобы исключить уклонение от налогов и ростовщичество. В Альмасе базируются несколько крупных банков, поддерживающих иностранных предпринимателей. Андоранский кодекс законов приравнивает коррупцию и вымогательство со стороны банкиров и государственных чиновников к измене, и тех, кто виновен в таких преступлениях, высылают из страны с конфискацией имущества.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Альмас. Столица Андорана — город Альмас. Он расположен в устье реки Андошен и символизирует



дух Андорана — как в смысле надменности, так и независимости. Над западной частью Поля Согласия — обширного открытого пространства, клином входящего в плотно застроенный городской центр, — высится дворец Народного совета. Поле Согласия некогда было плацем челийской крепости, а сегодня здесь проложена широкая улица, обрамлённая садами и мощёными площадями, где раскинулись соединённые между собой рынки. В восточном конце поля находится Золотой собор, некогда главный храм Ародена, а ныне место для мирских проповедей о ценностях Народного правления. Благодаря двойному шпилью собор — самое высокое здание Андорана. Летом каждое утро, когда Народный совет собирается обсуждать государственные дела, Годвин I и представители андоранских политических партий исполняют ритуальное приветствие перед Золотым собором. В первый трудень каждого месяца на Поле Согласия работает беспощинный рынок, и каждый год в течение месяца саренит торговцы со всего Голариона съезжаются на Великую андоранскую ярмарку. В дни ярмарки Альмас расцветен калейдоскопом народов и культур, в городе распускаются шатры десятков тысяч гостей со всех сторон света. Оборот ярмарки составляет

огромную сумму, и поступления в казну тоже обильны. Во время Великой андоранской ярмарки в столицу привозят на продажу товары из Орегент, Карпендена, Соколиной лощины и множества деревень на реке Андошен.

Аугустана. Своим именем и положением город Аугустана обязан тому, что во время долгой кампании корентинского генерала Хасталуса по усмирению племён леса Артфел (около 3000 лет назад) в нём размещались большой челийский порт и военный лагерь. Как «город императора», Аугустана уступила первенство Альмасу всего столетие назад. Верфи и доки Аугустаны до сих пор одни из самых больших и важных во Внутреннем море. Здесь находится арсенал андоранского флота и береговая крепость, которой командует консул-адмирал. В центре города размещается головной офис первого банка Андорана «Лесной капитал».

Беллис. Пограничный посёлок Беллис стоит на западном берегу реки Селлен в Вердуранском лесу. Это поселение было основано полвека назад, чтобы усилить андоранское присутствие в регионе и облегчить использование Вердуранского леса. Тогда Андорану понадобился новый источник древесины, поскольку после нескольких

веков постоянной вырубке и пожаров ресурсы леса Артфел и долины Темнолуны иссякли. Сегодня помимо продуктов пчеловодства — мёда, воска и медовухи, Беллис мало что может предложить на продажу. Своим процветанием он в первую очередь обязан выгодному положению на популярной у путешественников реке Селлен. И жители Беллиса с неохотой, но всё же признают тот факт, что постоянное движение по их реке — необходимое неудобство.

Долина Темнолуны. Опасность таится в каждом уголке этих древних и таинственных лесов. Хотя на окраинах долины всё время орудуют лесорубы, обитатели леса вполне способны защитить себя и свои дома от вырубки. В этих дремучих лесах обитают кобольды, карги, волки-оборотни, ведьмы, варги, а то и кое-кто пострашнее.

Карпенден. Обширные виноградники и оливковые рощи Карпендена, расположенного в плодородном и густонаселённом районе, среди пологих холмов, делают его важным сельскохозяйственным центром. В городе хорошо развита деревообрабатывающая промышленность, занятая производством мебели, предметов искусства и прочих товаров. Около трети регулярной армии Андорана размещено в Карпендене, где также находится резиденция маршала-консула, командующего сухопутными силами государства.

Лес Артфел. В этом лесу, преимущественно сосново-еловом, андоранцев живёт сравнительно мало. Известно, что в Артфеле обретается много кругов друидов и стай волков-оборотней — но верфям Аугустаны постоянно требуется древесина, и в результате всё чаще вспыхивают конфликты между обитателями леса и жадными лесорубами.

Некрополь Норготы. Некогда находившиеся под властью варварских племён, лесистые пики Норготы в настоящее время считаются захолустьем, населённым жителями холмов и прочими изгоями. Последнее свидетельство того, что тут обитали варвары, — обширный могильник, известный как некрополь Норготы. Там, среди развалин странных башен и тотемов, осталось много курганов. Некоторые курганы ограблены расхитителями могил, другие вскрыты Искателями, но большинство ещё не исследованы.

Орегент. Землетрясение, открывшее пещеры Свечного Камня, поразило город Орегент сильнее, чем остальные поселения Андорана. Даже сегодня, спустя пару столетий после катастрофы, дрожь земли в Орегенте пугающе привычна, и многие его здания до сих пор носят отметины разрушения. Горизонт Орегента прорезают многочисленные колокольни, а их колокола часто посылают закодированные сообщения или предостережения о том, что близится землетрясение.

Пещеры Свечного Камня. Частично открытые землетрясением двухвековой давности, пещеры Свечного Камня представляют собой густонаселённый известняковый лабиринт, тянущийся под землёй на несколько миль. Пещеры кишат разнообразными вредителями, кобольдами, хобгоблинами и, в самых глубоких участках, многочисленной нежитью и дvergаpами. Но основными обитателями пещер являются племена джинкинов (разновидность гремлинов, см. *Pathfinder RPG Bestiary 2*) и прочие подземные феи. Сами пещеры в конце концов выходят в Темноземье, в королевство Нар-Вот близ странного города фей, известного как Эфирный Двор.

Соколиная лощина. Старейший в стране район лесозаготовок Соколиная лощина находится к югу от таинственной долины Темнолуны. Это настоящая дыра, хотя местные мастера-дровосеки всегда имеют представительство на Великой андоранской ярмарке в Альмесе. Искателей приключений влекут в Соколиную лощину слухи о сказочных сокровищах дварфов, скрытых в диком лесу к северу от города. Некоторые из этих искателей действительно сумели вернуться из леса с отличной добычей, но от большинства ни слуху ни духу.

Утёс Дроскара. Над северным горизонтом Андорана царит вулкан, известный как Утёс Дроскара. Он расположен на южном конце горной гряды Пяти Королей. Последнее извержение было в 3980 году О. А., но сейчас гора всё чаще рычит, и её растущая активность говорит о том, что вскоре последует очередное извержение.



ПОЛУРОСЛИК —
РЫЦАРЬ ОРЛА



Бревой

БОРЬБА БЛАГОРОДНЫХ ДОМОВ

Мировоззрение: хаотичное нейтральное

Столица: Новый Стетвен (32850)

Важные поселения: Брандертон (1120),

Винтербрейк (5840), Грейхэвен (5880),

Круча (2244), Ледяная Гавань (13260),

Орлиный Дозор (1980), Рестов (18670), Серебряный

Чертог (3952), Хайделв (4502)

Правитель: король-регент Нолески Суртова

Государственный строй: наследственная монархия

Языки: варисийский, всеобщий, драконий, скальдический, халлит

Религия: Абадар, Горум, Фаразма



Уители этого края в дальних северо-восточных пределах Авестана суровы и беспощадны. Зимы здесь долгие и лютые, и простой народ добывает скудное пропитание, возделывая промёрзшую почву за короткую весну и лето и ловя рыбу в реках и озёрах. Тем временем владыки этих земель плетут интриги в своих замках и крепостях, с завистью поглядывая на владения соседей. Таково государство Бревой.

Северную половину Бревой занимает прежде независимое государство Иссия. Это суровый регион с поросшими

скудной растительностью каменистыми холмами и такой же суровой почвой, на которой почти невозможно что-либо вырастить. Люди питаются преимущественно рыбой из озера Туманов и Завес, дополняя свой рацион пищей, доставляемой из Ростланда и более южных районов. Много веков назад народ Иссии имел зловещую славу грабителей, их лады наводили страх по всей реке Селлен. К югу от леса Гронзи лежит Ростланд — широкая всхолмлённая равнина с богатыми пастбищами, фермами и деревушками, житница севера и родина Меченосцев Алдори.

В целом иссийцы — замкнутые и загадочные люди. У каждой деревни свои традиции, уходящие корнями глубоко в прошлое. Чужакам не доверяют и сторонятся их. Слухи о кровавых ритуалах и человеческих жертвоприношениях ничем не подтверждены, но в далёких городах Рестов и Новый Стетвен люди шепчутся, что настоящие хозяева Иссии живут в озере Туманов и Завес, выходя оттуда глухой ночью, чтобы заключать жуткие сделки с жителями деревень.

Население Ростланда — в большинстве своём фермеры, ремесленники и торговцы. Это добрый, дружелюбный и гостеприимный народ — пока гости чтут местные обычаи, которых немало. Однако это внешнее дружелюбие порой

вводит в заблуждение, поскольку жители Ростланда помещены на чести и репутации и обижаются на всякий чих. Одного неверного слова достаточно, чтобы оказаться в суде или на поединке. Но если чужак даст себе труд изучить местные традиции, ростландцы быстро станут его верными друзьями и храбрыми союзниками.

ИСТОРИЯ

Более тысячи лет дом Суртова правил землями Иссии на южном берегу озера Туманов и Завес. Этот старинный род пиратов и негодяев состоял из искусных интриганов. Не имея ни природных ресурсов, ни большого населения, Иссия никогда не обладала большой военной силой и традиционно выживала, обманывая своих врагов.

В то время как иссийцы обживали северные пределы этого сурового края, куда более гостеприимные южные равнины были колонизованы талдорскими исследователями, прибывшими сюда под командованием барона Сириана Первого — вспыльчивого, импульсивного аристократа, вынужденного эмигрировать из Талдора после слишком многих проигранных дуэлей. Талдорцы назвали своё новое государство Ростландом. В ранние годы на Ростланд нападали разбойники из тайных лагерей Речных Королевств, почти уничтожив едва зародившуюся колонию. Предводитель разбойников сам был искусным фехтовальщиком и вызвал барона на поединок: половина имущества барона против головы разбойника. Не имея возможности отказаться от вызова, барон принял вызов и потерпел унижительное поражение. Выплатив разбойнику заклад, он исчез на несколько лет. Большинство считали, что он бежал в другие края, стыдясь показаться на глаза после такого позора.

Все удивились, когда через несколько лет барон вернулся совсем другим человеком, мечником, подобного которому не видел мир. Назвав себя Сирианом Алдори, он тут же вызвал разбойничьего главаря на повторный поединок, в котором за секунды обезоружил и победил его. Вернувшись к правлению страной, барон Алдори объявил, что заплатит 100 000 золотых монет тому, кто победит его в поединке на мечах. Тысячи бойцов со всех концов света откликнулись на вызов. Некоторые были заслуженными дуэлянтами, другие полагались на магию и прочие уловки. Ничто не помогало. Сириан победил их всех, навсегда закрепив за собой славу величайшего мечника мира. Сначала Сириан отказывался обучать своей технике, но в конце концов набрал небольшую группу учеников. Он заставил всех их взять

фамилию Алдори и принести клятву, что они не откроют чужакам ничего из того, чему он их учит. Следующим поколением ученики Сириана стали известны как Меченосцы Алдори, которых боялись по всему континенту.

Затем, в 4499 году О. А., хрупкое равновесие между Иссией и Ростландом было нарушено: армия таинственного военного вождя из Иобарии по имени Корэл Завоеватель вторглась в эти края при поддержке нескольких красных драконов. Корэл выступил против дома Суртова на берегах озера Туманов и Завес. Те тут же сдались могущественному вождю и потому спаслись от кары, чуть не уничтожившей их южных соседей из Ростланда. Большую часть следующих двух столетий потомки Корэла Завоевателя — могущественный дом Рогарвия — правили двумя формально отдельными (и очень разными) государствами, постепенно сплавляя их воедино и отковывая народ Бревоя. Всё это время Суртова медленно и упорно восстанавливали своё положение в королевской иерархии Бревоя — и их усердие окупилось, когда несколько лет назад дом Рогарвия таинственным образом исчез.



КОРОЛЬ-РЕГЕНТ
НОЛЕСКИ СУРТОВА

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

В середине зимы 4699 года О. А. все члены дома Рогарвия бесследно исчезли. Пошли слухи о дворцовом перевороте и зловещем заговоре, но вскоре

стало ясно, что случилось нечто более странное, чем обычный мятеж. Во дворце не было никаких свидетельств убийства или борьбы, как и ни в одной из вилл Рогарвия по всей стране, — они просто исчезли, оставив по всему Бревюю покинутые усадьбы. Последовал краткий период хаоса и паники, но к концу года в игру вступили Суртова. Сославшись на своё столетней давности родство с домом Завоевателя, они быстро захватили власть в Новом Стетвене и распространили её на весь Бревюю. Поскольку, казалось, вся Иссия поддерживала их, Ростланду (чья регулярная армия и укрепления смещались всё дальше на север во время правления Рогарвия) не оставалось иного выбора, кроме как снова покориться. Сейчас Рубиновой крепостью и Драконьим тронном владеет король Нолески Суртова, но ещё непонятно, как долго он сумеет удерживать власть над королевством, в котором всё сильнее разгорается борьба фракций.

Сегодня на политической арене Бревоя главенствуют семь великих домов. История многих уходит во времена ещё до Завоевателя, когда они существовали как могучие племена грабителей и варваров. Земли и титулы, пожалованные Корэлом тем, кто принёс ему присягу, подняли эти дома к их нынешнему положению. Ниже перечислены имена великих домов Бревоя вместе с их кратким описанием.



Дом Гарес. Земли Гаресов расположены в восточных предгорьях Голушкинских гор. У этого дома крепкие связи с местными кланами дварфов.

Дом Лебеда. Этот дом контролирует большую часть равнин к юго-западу от озера Рейкаль, а также многие судоходные компании, работающие на озере.

Дом Лодовка. Их владения находятся на острове Акубен и в центре северного побережья, потому дом крепко держится за озеро Туманов и Завес, не забывая о своих водных традициях.

Дом Медведь. Самый восточный дом контролирует большую часть леса Гронзи. Этот суровый народ чтит старые порядки и поклоняется природе.

Дом Орловски. Северо-Восточный Бребой находится под властью дома Орловски — семейства, которое традиционно старается держаться подальше от политических разборок.

Дом Рогарвия. До недавнего времени члены клана Рогарвия правили Бребоем. Их исчезновение повергло страну в хаос.

Дом Суртова. Самый влиятельный бребойский дом, к тому же старейший. Он контролирует Ледяную Гавань и большую часть Северо-Западного Бребая.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Инистые пики. Инистые пики отгораживают большую часть Бребая от бывших земель Иобарии на востоке. Их вершины постоянно укрыты льдом — даже летом, когда холодные реки бурными потоками стекают по склонам, образуя гремящие водопады и чистые горные озёра. Поздней весной оттепели открывают проходы в горах, но мало кто ими пользуется. Небесная Стража — далеко не единственное древнее место в Инистых горах. Легенды рассказывают о полузасыпанных входах в катакомбы, некоторые из которых являются аванпостами Иобарии, а иные ещё старше. Говорят, в некоторых из этих развалин обитают холодные тени погибших здесь солдат и шахтёров — они до сих пор охраняют добытые ими при жизни сокровища.

Ледяная Гавань. Наследные земли дома Суртова тянутся на юг и восток от Ледяной Гавани. Хотя и связанная с прибрежными деревушками неплохой дорогой, Гавань большую часть зимы замкнута в своих стенах, и добираться сюда, в основном на санях, только самые отчаянные путешественники. В тёплое время года жители запасаются едой и другими припасами на следующий сезон. Белый

замок — наследное имение рода Суртова — ныне находится на попечении дяди короля Нолески, Домани Суртова.

Лес Гронзи. Для жителей Бревоя тёмные просторы леса Гронзи — просто «Лес». Он тянется от Инистых пиков до берегов озера Рейкаль, образуя часть старинной границы между Иссией и Ростландом. Хотя формально лес принадлежит бревойской короне, по его окраинам охота и рубка почти бесконтрольны, особенно на западных границах. Участок леса близ Нового Стетвена был изрядно прорежен много поколений назад, при добыче древесины на восстановление и содержание города, и бревойские лесорубы вынуждены каждый год забираться всё дальше.

Небесная Стража. Высоко в горах на восточной границе Бревоя находится город Небесная Стража. Город построен вокруг большой обсерватории, которая старше всех известных поселений в регионе. Несмотря на возраст, обсерватория прекрасно сохранилась и поддерживается мощной магией. Кто и зачем построил её, доподлинно неизвестно, хотя здание явно предназначалось для существ значительно большего размера, чем люди. Вскоре после основания Иссии дворяне дома Суртова установили небольшой наблюдательный пост рядом с обсерваторией для её изучения. Алдори захватили и укрепили этот пост во время одной из долгих войн между Иссией и Ростландом. После того как Корэл покорил остальную Ростланд, Небесная Стража несколько лет оставалась независимым владением Алдори, пока Завоеватель и его драконы не сожгли крепость дотла. Уничтожив Стражу, Корэл весьма заинтересовался обсерваторией и решил её раскопать и восстановить. Его труд продолжил дом Рогарвия, и нынешнюю крепость выстроили для обслуживания этого проекта. Несмотря на огромный масштаб, истинные цели и большая часть работ остаются в тайне. В день, когда исчезли Рогарвия, Небесная Стража полностью закрылась от внешнего мира, отказываясь впускать и выпускать кого бы то ни было — даже караваны с припасами. Пока ни одно послание, отправленное в Небесную Стражу, не получило ответа, и магия прорицания не может проникнуть сквозь её стены.

Новый Стетвен. Импровизированная столица Корэла остаётся оживлённым торговым городом, невзирая на недавнее исчезновение правящей верхушки. Зерно, рыба, древесина и руда текут через Новый Стетвен из Бревоя в другие северные страны. Бревой обеспечивает продовольствием большинство

Речных Королевств, Нумерию и Мендев, где трудно вести сельское хозяйство из-за постоянных разбойничьих набегов и вторжения армий демонов, и большая часть продовольствия проходит через Новый Стетвен. Взамен по реке Селлен в Новый Стетвен идут экзотические товары со всего Авистана и не только. Хотя разбойники Речных Королевств до сих пор являются серьёзным препятствием для торговли, сюда поступает широкий выбор товаров, от нумерийского небесного металла до осирийских реликвий.

Огненная долина. На юге Инистых пиков находится горная долина, где мятежные Алдори вели свой последний бой против сил Корэла Завоевателя. Алдори заманили Корэла в ловушку, но вместо этого попались сами, когда союзники Завоевателя — красные драконы — залили долину огнём, уничтожив солдат Ростланда. И по сей день Огненная долина — дурное место, где жизнь отказывается возвращаться на опалённую и расплавленную землю. Здесь, по слухам, бродят измученные призраки мёртвых солдат, которых видят в ночи как огненные тени, исходящие жгучей ненавистью ко всему живому.

Рестов. Нигде ростландский дух не силен так, как в вольном городе Рестов. Город присягнул на верность короне Бревоя, и лорд-мэр Йозеф Селемиус должен преклонять колено перед Драконьим тронном, как и любой другой лорд. Но в остальном Рестов не принадлежит ни одному дому, отчего он стал прибежищем Меченосцев Алдори и тех, кто тоскует по славным дням до прихода Завоевателя. Рестов — город утончённости и грубых манер. Только колония может так горячо подражать своей забытой метрополии. Рестовские дворяне считают себя эстетами, хотя гость из Талдора счёл бы их манеры экстравагантными и приправленными немалой долей северного варварства. Относительное богатство Рестова кормит множество праздных дворян и купеческих сынков. Они посещают дуэльные школы Алдори и талдорцев, а также пивные и дерутся друг с другом в импровизированных поединках на рассвете и закате. Школы, салоны и таверны Рестова являются расадниками мятежных речей против власти короля Нолески Суртова, и юные горячие головы ищут лидера, который создал бы их под своё знамя.



ГВАРДЕЕЦ
ДОМА СУРТОВА



Варисия

ДИКОЕ
ПОГРАНИЧЬЕ

Мировоззрение: нейтральное

Столица: нет

Важные поселения: Абкен (298),

Арсмерил (288), Базльвиф (405), Бистон (286), Бухта Палин (1896), Бухта Родерика (1100),

Вельдрайн (2360), Волчье

Ухо (240), Воронья Топь (135), Галдурия (1420),

Джандерхоф (10230), Илсуриан (790), Каэр Мага (8000), Корвоса (18486), Магнимар (16428), Мельфеш (955), Найбор (528), Плачущий Лист (780), Ридлпорт (13300), Свистящий Холм (551), Сиппроуз (635),

Сирату (440), Сэндпоинт (1240), Уортл (302), Урглин (5800), Харс (828), Черепаший Паром (430)

Правитель: нет

Государственный строй: разьединённые города-государства

Языки: варисийский, всеобщий, шоанти

Религия: Абадар, Гозрей, Дезна, Зон-Кутон, Кайдэн Кайлин, Калистрия, Ламашту, Норгорбер, Ургатоа, Фаразма, Эрастил



Обширный регион, зажатый между остатками древней империи Талдор на юге и землями Королей Линнормов на севере, долгое время считался медвежьим углом. Поскольку в Варисии не было крупных прибрежных поселений, Короли Линнормов традиционно обходили её стороной на пути в южные земли, а громадные расстояния

делали освоение этих мест экономически невыгодным. Лишь несколько сотен лет назад государства Внутреннего моря обратили внимание на Варисию и обнаружили, что эта земля созрела для захвата, — варисийцы знали об этом уже тысячи лет, но помакивали.

Хотя значительные территории Варисии заселены челийскими колонистами и местными племенами, этот регион остаётся по большей части диким и опасным. Легендарные чудовища — от героев местных преданий, таких как неуловимый Сэндпоинтский дьявол, до широко известных персонажей вроде жуткой Чёрной Магги или мифического Олифонта из Джанделея — придают особый колорит нехоженным просторам Варисии. Но куда более ярким напоминанием об опасностях этого региона служат многочисленные памятники Тассилонской империи. Эти громадины, возведённые по приказу рунных властителей целой армией мастеров из племени каменных великанов, сохранились благодаря магии, и до сих пор их охраняют защитные чары.

В последние годы эта магия начала угасать, и древние монументы постепенно рушатся под действием эрозии и под кирками искателей сокровищ. Во многих из этих колоссов таится опасность — запёртые на века бессмертные чудовища,

охраняющие сокровищницы ловушки и, по слухам, сами рунные властители, погружённые в сон. Последние терпеливо ждут пробуждения от многовекового сна, чтобы вернуть по праву принадлежащую им землю.

ИСТОРИЯ

Хотя Варисия лишь недавно вернулась на авансцену Внутреннего моря, она не всегда была далёким пограничьем. До Низвержения здесь существовала одна из величайших империй человечества, основанная изгнанниками из Ацланта, — Тассилон. Этой страной правили рунные властители — волшебники, что упивались семью смертными грехами. Они поработили великанов и заставили их строить гигантские памятники собственному величию. Когда Низвержение погрузило мир в эпоху Тьмы, пал и Тассилон, уже давно шатавшийся от упадка и пороков.

Тысячи лет этот край оставался диким. Его населяли лишь племена варваров шоанти и варисийские бродяги. И вот наконец в 4405 году сюда вторглась армия Челии. Челийские солдаты оттеснили воинственных шоанти в суровые земли на северо-востоке, а колонисты заключили шаткий мир с коренными варисийцами, делая вид, что несут им «культуру и цивилизацию». Именно тогда этот древний край был назван Варисией. С тех пор он стал самым быстро развивающимся государством Внутреннего моря. При всём обилии новых возможностей здесь по-прежнему полно древних тайн и несметных сокровищ.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Современная Варисия — приграничный регион на подступах к плато Сторваль (землям варваров и великанов на северо-востоке). Хотя в Варисии нет централизованного правительства, здесь возникли три крупных города-государства, каждый из которых со временем может захватить власть над всем регионом.

Самый древний и большой из этих городов — Корвоса, оплот челийских лоялистов, управляемый монархией, но льнуший к Челии в надежде снова стать частью империи. Сколько бы жители Корвосы ни задирали нос, это отнюдь не единственный центр цивилизации в Варисии. Вторым по величине является космополитичный Магнимар. Сейчас он на подъёме, а Корвоса застыла в жёстких рамках традиционных ценностей. Дальше на север находится третий по значимости город, Ридлпорт. Здесь процветают преступность, поэтому в городе процветают пиратство, воровство и мошенничество.

Любой из трёх городов-государств может однажды заявить права на власть в Варисии. Все три по-своему идут к этой цели, и только время покажет, кому достанется победа.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Гриболота. Одно из самых обширных болотных угодий Авистана тянется вдоль всей южной границы Варисии. Эти нехоженные места уже много веков противятся попыткам колонизации и остаются дикими в полном смысле этого слова. Это царство боггардов, болотных великанов и других странных существ.

Забывтое побережье. Эта полоска земли вдоль западного побережья Варисии, которую многие считают охотничьими угодьями легендарного Сэндпоинтского дьявола, быстро развивается в последние четыре десятилетия. В результате сотни местных племён гоблинов оказались вовлечены в масштабные конфликты как с новыми соседями, так и между собой. Море у Забытого побережья изобилует рыбой, а также опасными существами вроде баньпов, илохватов и больших белых акул.

Затонувшая Королева. Эта высокая тассилонская пирамида частично погрузилась в хлюпающую топь Гриболот, отчего изрядно накренилась. Одна из граней пирамиды украшена огромным барельефом в виде прекрасной обнажённой женщины, а венчающие

её изогнутые башни напоминают печные трубы. Несколько племён боггардов почитают Затонувшую Королеву как святыню.

Зин-Шаласт. Говорят, прежде здесь была столица одного из рунных властителей Тассилона, Карзуга Изымателя. Считается, что Зин-Шаласт скрыт в глубине Кодарских гор. Легендарный город Зин-Шаласт издавна будоражит воображение романтиков и историков.

Змеинная Стена. Конические крыши башен Змеиной Стены, украшенные огромными рельефными изображениями змей, сияют в лунном свете. Местные обходят эту крепость стороной, поскольку она часто окружена зеленоватой дымкой ядовитых испарений, которые вытекают из клякстастых пастей скульптур на её стенах.

Каэр Мага. Пользующийся недоброй славой город Каэр Мага стоит на высоких отрогах плато Сторваль, взирая оттуда на зелёные лесные просторы. Этот город построен на развалинах таинственной крепости ещё дотассилонских времён. Его обитатели живут в полной анархии. В зданиях Каэр Мага проходят заседания всевозможных странных обществ, от кровожадных пиявочников до воинствующих монахов Братства Печати и жутких авгуров — троллей-предсказателей, которые гадают по собственным внутренностям с сомнительной точностью.

Кодарские горы. Высокие и неприступные заснеженные пики Кодарских гор — возможно, самые высокие в регионе Внутреннего моря. Только самые выносливые существа



МЭР
КЕНДРА ДЕВЕРИН



вроде великанов, птиц Рух, йети, вендиго и драконов способны выживать в таком суровом климате и на такой высоте. Много тайн и легенд берёт начало в глубинах Кодарских гор, но мало что сравнится с затерянным городом Зин-Шаласт.

Корвосо. Корвосо — пристанище купцов и ремесленников — служит главными торговыми воротами Варисии. Управление городом подчинено сложному уставу, по которому власть разделена между несколькими магистратами, следящими за выполнением закона арбитрами и монархом. Сейчас правит король Эодред, но в последние годы он сильно сдал. Большую часть государственных дел король передал своей красивой, но недалёкой молодой жене, королеве Илеосе Арабасты. Большинство жителей Корвосы — коренные варисийцы, но у них немало челийской крови, что проявляется как во внешности, так и в традициях. Варисийцев в Корвосе терпят, но часто ущемляют, а шоанти открыто изгоняют, считая их грубыми и жестокими варварами, которым не место в цивилизованном городе.

Магнимар. В отличие от Корвосы, в Магнимаре поощряются различные гильдии, и при достаточном везении и ловкости любой может достичь высокого положения. К коренным варисийцам тут относятся гораздо терпимее,

хотя они всё равно чаще селятся в отдельных гетто в пределах города. Власть над Магнимаром делят между собой лорд-мэр Хальдмир Гробарас и Совет приставов. По мере роста города растёт и Совет. Со временем Магнимар может затмить Корвосу, особенно когда по всему миру разлетится весть о том, что в Магнимаре меньше ограничений на торговлю. И конечно, владения Магнимара куда значительнее, чем у Корвосы.

Мобад-Ли. Место, называемое «лестницей в ад» на языке шоанти, веками возбуждает интерес искателей приключений. Это совершенно круглая яма на ничем не примечательном поле у подножия Кодарских гор, вглубь которой ведут ступени. Через несколько сотен футов лестница обрывается, но настоящее дно ямы находится гораздо глубже, в нескольких тысячах футов от поверхности, в темном подземном государстве Секамина. Племена шоанти обходят его стороной, особенно после того, как несколько заклинателей шоанти погибли, пытаясь заглянуть в глубину ямы при помощи тайновидения.

Монастырь Песни Ветра. Некогда жрецы всех крупных религий Варисии — как добрых, так и злых — встречались в монастыре Песни Ветра, чтобы решать конфликты.

Но после смерти Ародена многие церкви вышли из этого собрания, оставив после себя пустые залы и растущее чувство опасности.

Плато Сторваль. В глубине материка местность поднимается крутыми, острыми утёсами. За этой естественной преградой зелёные леса уступают место каменистым пустошам. Здесь на горбых вершинах и в глубоких расщелинах собираются огры и тролли, но истинными владыками плато Сторваль являются великаны. Ведущие свой род от тассилонской касты рабов, великаны считают дикие пустоши Варисии своим домом. Их периодические вылазки и набеги на человеческие поселения являются постоянным напоминанием о том, что эти земли ещё не скоро покорятся людям.

Пустая гора. На самой высокой горе острова Ривенрейк сохранилось свидетельство удивительной мощи Тассилонской империи — на её склоне вырезано суровое женское лицо. Посередине лица рассекает громадная трещина — в ней видна такая же огромная сеть засыпанных обломками пещер, которые, по слухам, ведут в разрушенный город, лежащий у подножия Пустой горы. Учёные считают, что это Город гнева Зин-Бакрахан, столица владений рунной властительницы Алазист.

Ридлпорт. Этот город — находка для тех, кого тяготят любые правила и законы. Ридлпорт служит прибежищем разномастных наёмников, воров, разбойников и пиратов. Байки о бандах, поделивших между собой город, о насилии и убийствах среди бела дня, о бесчинствах и анархии в Ридлпорте весьма популярны среди корвосской знати, но они имеют мало общего с реальностью. Правители Ридлпорта строго карают всех, кто пытается дезорганизовать жизнь города. Хотя Ридлпорт не терпит слабаков, он привлекает удивительно много учёных и интеллектуалов, поскольку в этом городе находится один из самых интересных и хорошо сохранившихся памятников Тассилона — таинственные Врата Загадок. Это изящная каменная дуга, нависающая над входом в городскую гавань. Врата Загадок давно интересуют волшебников и мудрецов — настолько, что этот обычно тихий народ стал важной силой в обществе Ридлпорта.

Сельвинвиэн. В глубине леса Миерани стоит древний эльфийский город Сельвинвиэн. Его увитые зеленью дворцы и хрупкие башни были заброшены после таинственного конфликта. Эльфы неоднократно пытались вернуть себе этот город, но никто, кроме них, не знает, что на самом деле таится в руинах и не позволяет им достичь успеха. Кто-то говорит о странной заразе, другие шепчутся о драконах или демонах. Ходят даже слухи о друе, легендарных эльфах из глубин земли: полагают, что тёмные эльфы творили в Сельвинвиэне чудовищные зверства, о которых сами эльфы не хотят вспоминать — так стыдно им за жестокие деяния дальних родичей.

Сэндпоинт. Прибрежный посёлок Сэндпоинт за сорок лет существования весьма разбогател и недавно стал шестым по величине населённым пунктом Варисии.

Несмотря на трудности начального периода (такие как рост преступности, включая бесчинства Джерваса Стута по прозвищу Мясоруб), мэр Сэндпоинта Кендра Деверин надеется, что в ближайшие годы её посёлок расцветёт ещё пышнее. Сэндпоинт построен вокруг древней тассилонской башни, известной ныне как Старосвет. Руины этого здания, а также давние проблемы с местными племенами гоблинов делают Сэндпоинт идеальным местом для приключений.

Угольные земли. В негостеприимных Угольных землях обитают три племени шоанти. Этот уникальный район — не совсем пустыня, своим обликом он обязан деятельности вулканов. Чёрные бури, несущие горячую золу, огромные низовые пожары и смертоносные выбросы ядовитых газов — всё это делает Угольные земли не самым подходящим местом для проживания, но шоанти как-то сумели приспособиться.



КОРОЛЕВА
ИЛЕОСА АРАБАСТИ



Владения Белкзена

РОДИНА
ЯРОСТНЫХ ОРКОВ

Мировоззрение: хаотичное злое

Столица: Ургир (28 700)

Важные поселения: Блистервелл (9750),
Жало Виверны (11 320), Трунау (780)

Правитель: выдающиеся орки-бойцы
и их кланы, среди которых Граск
Ульдет из клана Пустой Руки, Туллулук
Рубленая Морда из Хаскодаров
и Хундуks Полулюд из Детоубийц

Государственный строй: многочислен-
ные орды воюют за главенство

Языки: орочий

Религия: Зон-Кутон, Ламашту, Ровагуг



Белкзен — суровый регион, изобилующий пустошами, колючим кустарником и опасными скалами. Воды мало, и в основном она сосредоточена в сезонной Разливной дороге, которая в сухое время года служит караванной тропой, а весной наполняется влагой, и в большом солёном болотистом озере, известном как Грязное море. Но история здесь течёт, как и везде, и не одни орочьи междоусобицы заполняют её страницы.

ИСТОРИЯ

В эпоху Тьмы древние dwarфы наконец завершили Поиск небес. Этот крепкий народец вышел из своих тоннелей и увидел землю, которая лежала у их ног. Но, продвигаясь вверх, они гнали перед собой своих давних врагов, орков. Эти грубые и воинственные существа также жаждали присвоить себе верхний мир, и ещё много веков они заливали кровью Северный Авистан. Со временем dwarфы оттеснили орков в закоулки мира, в частности в одну большую изолированную горную долину, но тут они встретили достойного противника — амбициозного вождя орков по имени Белкзен. Белкзен сошёлся с dwarфийской армией лицом к лицу и в итоге умудрился захватить Колдукар, один из десяти городов-крепостей dwarфов, известных как Небесные цитадели. Он переименовал разорённый город в Ургир, что значит «первый дом», и сделал его центром своего нового государства. Не желая больше рисковать, dwarфы отступили. Хотя юная империя Белкзена давно раскололась на десятки враждующих племён, регион носит его имя.

С тех пор орки Белкзена измельчали и ослабели. Порой их становится так много, что они начинают угрожать соседним государствам. Но каждый раз совместное действие армий

других стран (снаружи) и предательства и междоусобиц (внутри страны) быстро нейтрализует орочью угрозу на несколько столетий вперёд. Два крупнейших нашествия орков Белкзена совпали с возвышением Шепчущего Деспота в 3203 году О. А. (когда орки пополнили армию нежити этого владыки-лича при завоевании Усталава) и с правлением синего дракона Казавона, начавшимся в конце 4043 года О. А. Казавон, могущественный почитатель Зон-Кутона, почти сумел сколотить непобедимую армию из орков Белкзена, но был убит в своём логове в Шрамовой Стене.

Северные границы осаждённого королевства Последний Оплот снова и снова отодвигались под натиском жестоких орд. Первый рубеж — длинная череда одинаковых крепостей, известная как Солнечная Стена, — был построен после поражения Тар-Бафона в 3827 году О. А. и простоял сотни лет. После его падения великий генерал Хархист укрепился на берегах реки Эск и создал новую линию обороны, представлявшую собой длинную низкую стену, связавшую многие из крепостей. Этот рубеж продержался в два раза меньше, чем первый, и пал в 4237 году О. А. Орочий вал, который возвели в 4515 году О. А. деморализованные солдаты и отчаявшиеся крестьяне, был жалким сооружением — всего лишь земляной вал с грубым деревянным частоколом. Нынешняя граница Последнего Оплота, пока безымянная, держится неплохо — благодаря притоку денег и войск из южных пределов страны. Но мудрые чиновники понимают, что если ничего не менять, то со временем орки снова обратят своё внимание на юг и история повторится.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Орки Белкзена — большое и скандальное сборище полукочевых племён, от боевых отрядов всего из нескольких семей до крупных армий, занимающих важные укрепления. Хотя орки способны заключать союзы и жить мирно в дождливые сезоны, их природная агрессия и скудные ресурсы не позволяют долго продержаться какой-либо серьёзной организации. Среди заметных кланов — Чёрное Солнце, Кровавый След, Ломаный Хребет, Рубленая Морда, Пустая Рука, Копьебрюхи, Хаскодар, Детоубийцы, Кривокоготь и Крылодёры.

Каждый клан, каким бы маленьким он ни был, имеет собственное боевое знамя, отражающее его прозвание (например, пустая рука, сломанная спина, закрытое луной солнце

и так далее). Такие знамёна, как правило, висят на поперечине длинного копья, украшенного мрачными трофеями и амулетами. Во время битвы вождь иногда сам держит знамя, хотя обычно поручает это помощнику. Если знамя захвачено, кланы почти сразу бросаются его отбивать. Хотя эти знамёна не обязательно магические, многие настолько стары, что имеют для орков почти религиозное значение.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

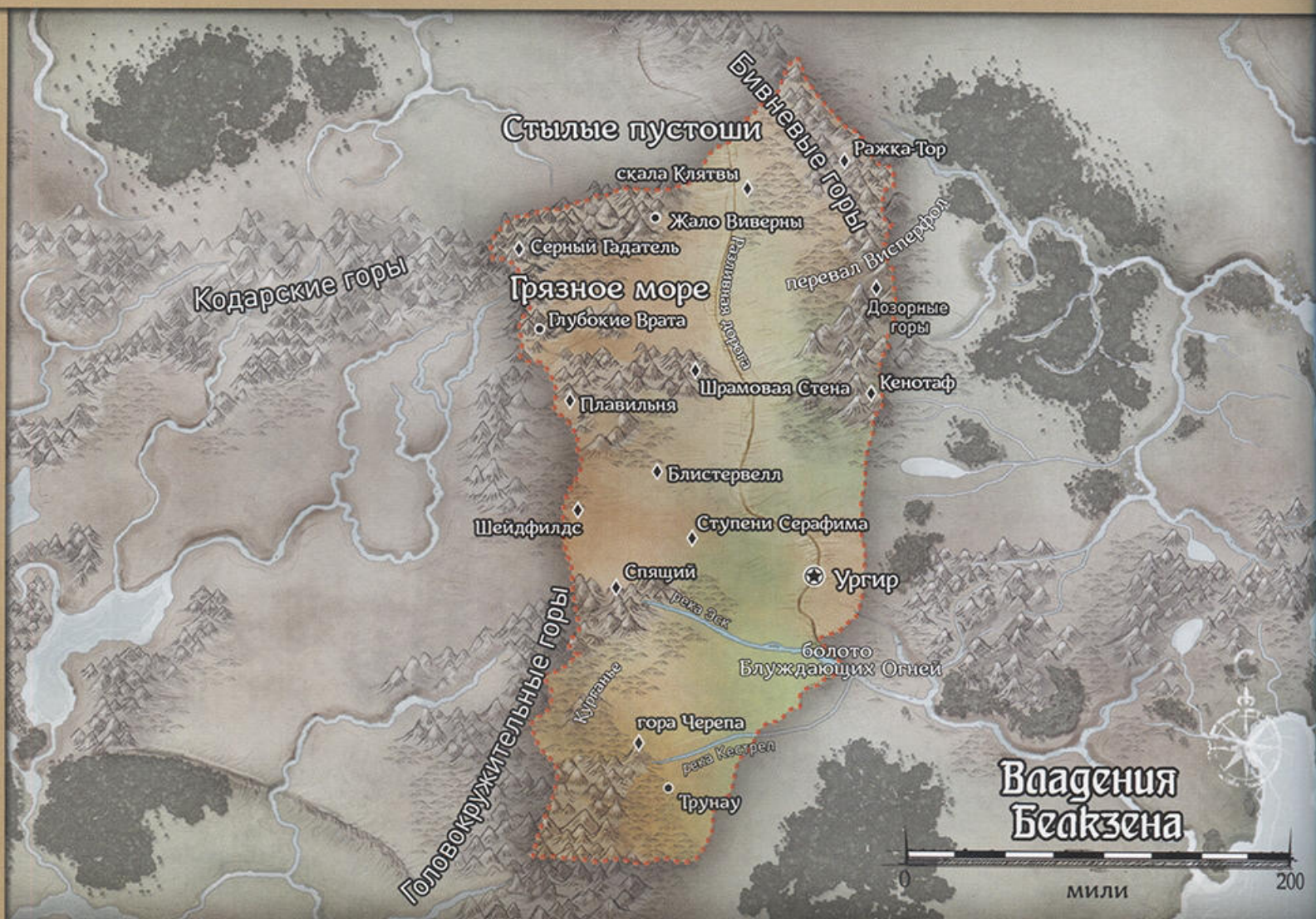
Блистервелл. В давние времена эта сложная система шахт была огромным карьером и рудником dwarфов, одним из крупнейших в северном Авистане. Когда орки стали достаточно многочисленными, чтобы оттеснить dwarфов, это место первым попало в их руки. Орки, дети подземного мрака, чувствовали себя уютно в его сырых ямах и пещерах. Сегодня Блистервелл — один из самых населённых орочьих городов с обширной сетью жилищ, вырезанных в стенах глубоких шахт и траншей. По ночам огни кузниц отражаются в образовавшемся внизу застойном озере. Эта перевернутая вверх ногами крепость управляется сложным и зыбким союзом племён Хаскодар и Одноглазов.

Глубокие Врата. Когда орков вытеснили на поверхность, они вылезли из многих мест по всему Авистану. Однако первый и самый большой тоннель открылся в глубине Кодарских гор. Здесь несколько племён-победителей объединились в редком для них порыве трудолюбия и построили над выходом из тоннеля громадную крепость из камня и железа, одно из величайших произведений орочьей архитектуры Белкзена. С помощью этой крепости, защищённой от нападений как снизу, так и снаружи, орки собирались контролировать выход всех подземных народов на поверхность щедрого нового мира. Хотя в конечном итоге она оказалось бесполезной, крепость остаётся самым удобным входом в подземье, и раз в поколение её вожаки сдают очередному племени-завоевателю.

Грязное море. Подземные водоносные слои и особенно мелкий песок способствовали возникновению здесь обширного солёного водоёма с зыбучими песками до 50 футов глубиной. Это море, номинально находящееся под контролем орков из Жала Виверны, на самом деле принадлежит любому, у кого хватит духу провести лодку по этой обманчиво спокойной водной глади, отбиваясь от странных тварей,



ГРАСК УЛЬДЕТ
ИЗ КЛАНА ПУСТОЙ РУКИ



плавающих и рыскающих в его глубине. Часто лучшим способом быстро добраться до Глубоких Врат или Серного Гадателя является переправа через Грязное море.

Жало Виверны. После Ургира самым населённым оро́чим городом в Белкзене является Жало Виверны. Это огороженное частоколом поселение было построено для контроля над одним из немногих крохотных горных лесов региона. Благодаря близости к источнику древесины, к Разливной дороге и к мегафауне севера, правитель Жала Виверны Хундукс Полулюд уступает по влиятельности лишь самому Граску Ульдету.

Кенотаф. На южной оконечности Бивневых гор на узком уступе над пропастью возвышается зловещая чёрная каменная башня без окон. Её единственное украшение — двусторчатые металлические ворота высотой в 50 футов со странными пугающими рисунками. Это Кенотаф. Во время правления Шепчущего Деспота Тар-Бафона двери в этот древний обелиск были распахнуты и принимали орды элитных воинов и чудовищных боевых тварей, собиравшихся сюда по приказу тирана, — мало кто из них возвращался назад. Когда Блистательный поход победил лича, громадные двери закрылись и с тех пор не открывались. Легенда гласит, что, когда вернётся Тар-Бафон, ворота распахнутся и исторгнут тёмную армию.

Курганье. Эти высокие песчаные холмы тянутся на много миль вдоль подножия Головокружительных гор. Все их избегают, кроме самых отчаявшихся, поскольку это вход в широкую и сложную сеть гнёзд анкегов. Враждующие армии анкегов с удовольствием истребляют друг друга по большей части в подземных тоннелях, тянущихся на многие лиги. Те, кто на поверхности, замечают их лишь по низкому гулу, хотя самые отважные путешественники могут порой увидеть, как очередная колония с пугающей быстротой и ловкостью возводит новый вход-курган. Однако раз в несколько лет после сильных ливней в горах равнину затопляет, и анкеги вырываются из своих курганов тысячами и устремляются на восток, пожирая всё, что попадает им на пути.

Разливная дорога. Это русло реки, текущей только в дождливый сезон, является дорогой жизни и главной торговой артерией Белкзена. Десять месяцев в году запёкшаяся и потрескавшаяся грязь служит основной дорогой между Ургиром и Жалом Виверны, а также важным путём для караванов, идущих на север, в земли Владык Мамонтов. Однако весной тающие снега с Бивневых гор стекают вниз мутным потоком, заполняя Разливную дорогу. Паводок движется с безумной скоростью, и последний караван сезона становится смертельно опасной игрой. Зато бурные

весенние воды питают окрестные пустоши, пробуждая спящих существ и привлекая бродячие стада туров. Мало какие орочьи племена воюют в этот сезон изобилия, во время «потопного перемирия» орки обычно ищут себе пару в других племенах.

Серный Гадатель. На севере, в кратере дымящегося вулкана, стоит Серный Гадатель. Здесь живёт группа весьма образованных (для орков) оракулов огня и камня, предлагающих свои услуги в обмен на щедрые подношения. Помимо того что они ведут единственную полную хронику орочьей истории — длинную серию наскальных рисунков, начиная с самого их появления, — эти аскеты вдыхают испарения вулкана, чтобы получить озарение. Испарения очень едкие и обжигают их лица и лёгкие. Большинство вождей предпочитают посылать сюда вместо себя заместителей, поскольку прорицатели часто подвешивают просителей над серными ямами, чтобы те сами обрели откровение.

Трунау. Когда двести лет назад был прорван Орочий вал и границы Последнего Оплота сдвинулись на их нынешнее место, большинство крестьян из этого спорного района поспешили покинуть свои дома. Но не жители Трунау. Они окопались, окружили свои грубые укрепления ямами и кольями и встретили наступающих орков с яростью, равной орочьей. В конце концов ошеломлённые завоеватели решили, что посёлок им не по зубам, и хлынули на юг, просто обойдя его и отыгравшись на брошенных поселениях. Отдельные орки, торгующие с Трунау, называют его «людским домом». Трунау остро осознаёт своё положение одинокого островка человечества в море дикарей. Каждый его житель, невзирая на пол и профессию, готов немедленно бежать на стену. И моментом величайшей гордости в жизни каждого ребёнка является вручение «ножа надежды» на двенадцатый день рождения, когда ребёнку показывают, какие артерии надо перерезать любимому человеку, чтобы он не попал живым в руки врага.

Ургир. Хотя у Белкзена нет настоящей столицы, Ургир является крупнейшим городом региона. Представляющая собой нагромождение dwarфийских памятников и лабиринтов, построенных друг поверх друга, эта бывшая Небесная цитадель пришла в упадок под властью орков. Нынешний правитель Граск Ульдет из клана Пустой Руки руководит городом с жестокостью и коварством, но в последние годы он стал поглядывать на человеческих

правителей соседних государств и осознавать выгоду от торговли. В результате, хотя Ургир вряд ли можно назвать безопасным, сегодня это одно из немногих мест в Белкзене, где «розовокожие» могут вести дела, если добьются покровительства одного из племенных вождей. Торговцы, учёные, искатели приключений со всех сторон приезжают в Ургир покупать рабов и искать наёмников или исследовать нераскрытые тайны погибшего dwarфийского города.

Шрамовая Стена. Хотя Белкзен весь покрыт руинами, одни из них таят особенно опасное наследие, до сих пор терзающее Северный Авистан. Около 700 лет назад один отчаявшийся усталавский пограничный граф, который уже не в силах был защищаться от орочьих орд, взмолился о спасении к Зон-Кутону. Благословение Владыки Полудночи явилось в виде человека по имени Казавон, великого полководца, который при помощи скудной армии графа загнал орков назад, на север и запад, зачистив огнём и мечом большую часть Нижнего Белкзена. В Кодарских горах он построил огромную готическую крепость, названную Шрамовой Стеной, и цивилизованные народы возрадовались. Но Казавон на этом не остановился. Он двинулся на юг и восток, убивая беспричинно. Жажда крови вела его к ещё более порочным поступкам. В конце концов Казавон был повержен и в смерти открылся как синий дракон под человеческой личиной, а его огромный замок Шрамовая Стена уцелел. Он осенён тенью истории, и суеверные орки обходят его стороной.



ОРК-СЛЕДОПЫТ
ИЗ КЛАНА ПУСТОЙ РУКИ



Геб

ВЛАДЕНИЯ
МЕРТВЕЦОВ



Мировоззрение: принципиальное злое

Столица: Мехитар (42000)

Важные поселения: Айлед (119 200),
Поминальная Песнь (9400),
Привал Геба (180)

Правитель: Геб (привидение,
которое не может покинуть страну, пока не убедится
в смерти Некса)

Государственный строй: диктатура нежити

Языки: келишитский, осиирани

Религия: Зон-Кутон, Нефис, Ургатоа

В последние века эпохи Предназначения два бессмертных короля-волшебника Некс и Геб сошлись в легендарной магической схватке, ввергнув восточное побережье Гарунда на тысячу лет в магическую войну. Южный правитель, коварный осиирийский некромант из изгнанного благородного дома, поклялся не умирать до окончательной победы. И это ему до некоторой степени удалось: Геб принял состояние нежити и ввёл его в культуру и в общественный строй государства, носящего его имя. Как и король-волшебник, правящая аристократия Геба целиком состоит из нежити.

ИСТОРИЯ

В Гебе повсюду видны свидетельства непрекращающейся войны с Нексом, особенно на севере, близ выжженной безлюдной земли, известной как Пустоши Маны. На заре эпохи Воцарения два верховных волшебника много веков сражались, подвергая друг друга жестоким магическим атакам. В разгар борьбы Геб при помощи мощной магии желаний высосал жизнь из страны Некса, превратив её в голую пустыню — за исключением нескольких защищённых магией городов. Некс в ответ наслал на Геб череду катаклизмов, которые сгубили десятки тысяч жизней. Геб оправился от поражения, оживив тела всех своих погибших подданных и отправив на север легионы ходячих мертвецов.

В 576 году О. А. Геб осадил столицу Некса Квантиум, пустив полосы едкого жёлтого тумана, чтобы убить короля Некса и его безумных придворных. Хотя при нападении погибли тысячи жителей города, сам Некс не пострадал. Он отступил в свой дворец-крепость Бандешар, и больше никто его не видел.

Не будучи уверен в поражении врага, Геб прожил несколько десятилетий в жестоких страданиях, лишённый победы, которой он так жаждал. К 632 году О. А. его неуверенность

стала слишком мучительной, и бессмертный некромант совершил ритуальное самоубийство.

Но смерть не принесла Гебу избавления. Уверенный, что Некс каким-то образом избежал его мести, Геб вернулся в Голарион привидением, приковав себя к миру, пока не удостоверится в окончательной победе. С тех пор некромантия приобрела важную роль в геббитском обществе. Соседние государства быстро приняли меры: тысячу лет они терзали Геб набегами, военными атаками и морской блокадой. В них участвовали даже враги из дальнего Авистана, желая заслужить славу героев, сражавшихся в «царстве нежити» на краю света.

Жалкая горстка Рыцарей Озема провела одну такую неудачную атаку в следующее столетие после окончания Блистательного похода. Внуки героев Последнего Оплота, заточивших короля-лича Тар-Бафона в окутанной мраком Висельной башне, искали новой славы в победе над очередным немертвым угнетателем Голариона, королём-привидением Гебом. За их самоуверенность Геб оживил семерых этих неудавшихся ассасинов как могильных рыцарей. Он приказал рыцарям отправиться на север, в Авистан и доставить ему тело Аразни, их полубогини-покровительницы, убитой в разгар похода и почитаемой как бывшая вестница бога Ародена. Геб оживил Аразни как лича и сделал её своей королевой-блудницей. За века ядовитые нащёптывания Геба настроили Аразни против Рыцарей Озема и её преемницы Иомедэй. И сегодня королева-блудница добровольно восседает на троне в городе Мехитар об руку с Гебом и вместе с ним жестоко правит страной, как и последние 800 лет.

После исчезновения своего загадочного правителя Некс почти перестал проявлять открытую враждебность к Гебу. Выращенное в Гебе фермерами-зомби зерно — основа питания нексийцев. Его обменивают на всевозможные товары и некоторые редкие компоненты для некромантии. Хотя ненависть правителя Геба к своему заклятому врагу не угасла за тысячи лет, простому народу нет дела до древнего конфликта с Нексом. И если бы не обманчивый ландшафт и смертоносные жители Пустошей Маны, торговля между двумя государствами была бы куда оживлённее.

Хотя порой кажется, что против него ополчился весь мир, Геб не воюет с соседями, стараясь оказывать влияние на другие страны более тонкими методами вроде шпионажа и постоянного шантажа. Поскольку правящий класс Геба больше не стареет, лидеры государства могут себе позволить плести заговоры столетиями. Всему королевству недостаёт оперативности, и иностранцы часто замечают, что развитый рвотный рефлекс и готовность не обращать внимания на некоторые

вещи — одни из самых полезных качеств, помогающих сохранить душевное равновесие во время долгих визитов. У Геба хорошие отношения с соседними Джалмереем, Катапешем и Кадирой, а Зазубренный хребет надёжно защищает его от угроз со стороны Просторов Мванги. Лишь Последний Оплот остаётся настоящим врагом Геба, поскольку Рыцари Озема не могут простить похищения тела Аразни из священного склепа.

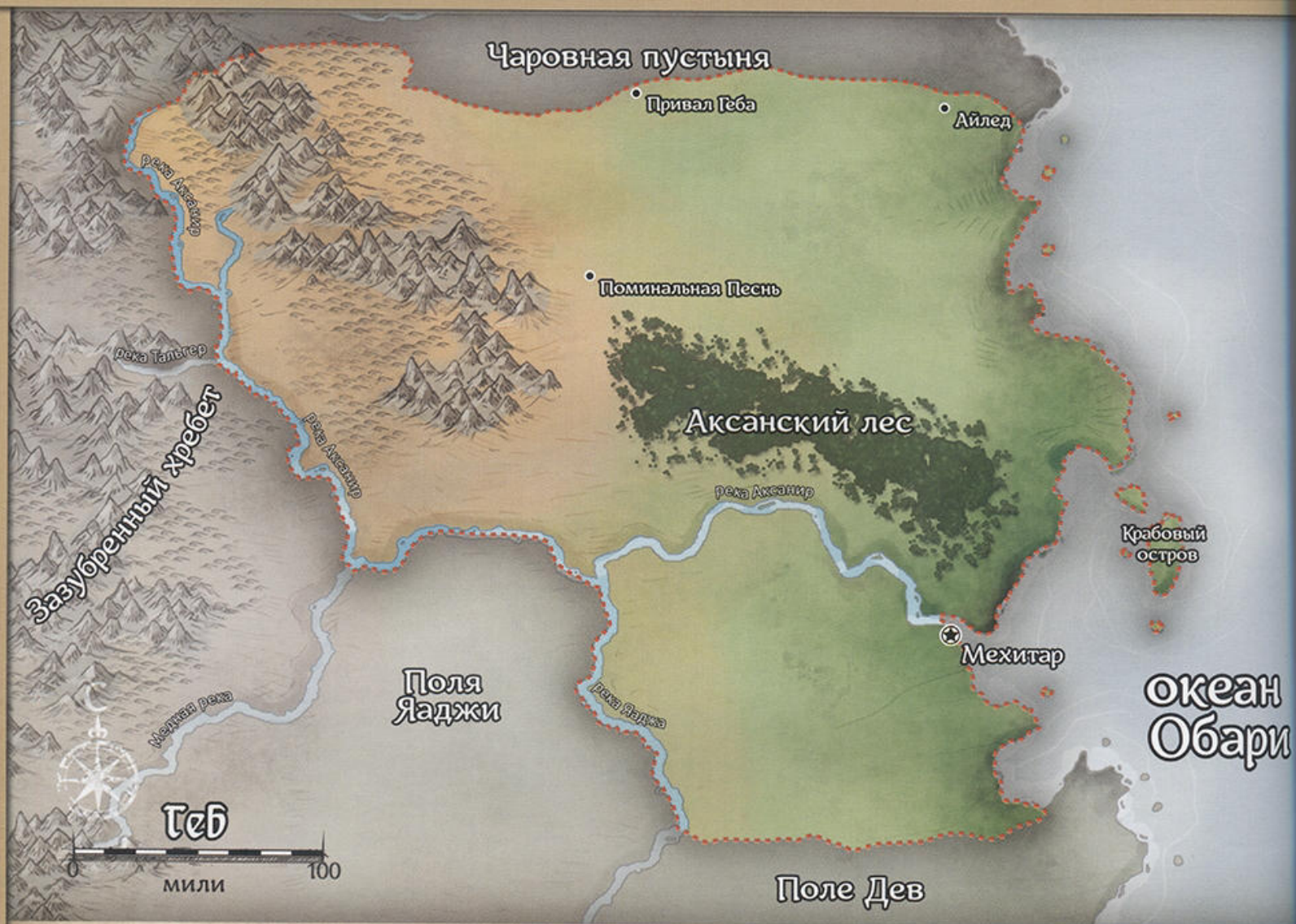
В начале противостояния с Нексом большинство геббитов были живыми людьми, потомками жителей древней осирийской колонии с, вероятно, слабой склонностью к некромантии, что отражало интересы их бессмертного владыки. После массового оживления легионов нежити и возвращения самого Геба в виде привидения нежить стала приобретать всё больший вес в геббитском обществе. Сегодня нежить по сути и есть геббитское общество, а оставшихся людей и прочих живых существ с каждым годом всё больше оттесняют на обочину жизни.

Важное исключение из этой тенденции — смертные некроманты. Их охраняют заклинания, амулеты и ритуалы, дающие защиту от нежити, а возможно, и прямой контроль над ней. Самые могущественные смертные в стране принадлежат к узкому кругу некромантов, известных как Кровавые Владыки. Это личные ученики Геба, изучавшие тёмные искусства в запретном Эбеновом мавзолее Мехитара и назначенные присматривать за ежедневными делами королевства. Хотя многие Кровавые Владыки избрали нежизнь, чтобы продлить свою власть на века, другие остались смертными. И теперь они всё время опасаются отравленных кубков и ненасытных призраков.

По королевскому указу все смертные, умершие на земле Геба, оживляются как неразумная нежить, чтобы в качестве рабов возделывать тучные поля или прислуживать в городских особняках. Смертные с амбициями и статусом обходят этот указ, добровольно подвергая себя тёмным ритуалам или смерти от рук более могущественной и разумной нежити, чтобы возродиться как бессмертная, искажённая версия себя. Геббиты считают это преобразование высшим доказательством верности, вверяя себя некромантической власти бессмертного повелителя.

Сложный и сухой свод законов защищает права смертных и разумной нежити Геба. Этот так называемый «Мёртвый кодекс» также призван оградить живых от голода мёртвых. Он регулирует некоторые аспекты некромантии, запрещает проведение позитивной энергии и указывает, как правильно обращаться с живыми и неживыми рабами. Разумная нежить обладает теми же правами, что и их живые собратья (а то и большими). Нежить, которой требуется





питание живыми, снабжают специально выращенными рабами. В какой-то степени это даёт защиту смертным гостям, опасющимся зубов скелета в ночной темноте. Однако, как в любом государстве, не все безоговорочно повинуются закону, и многие группировки, особенно среди мелкого упыриного дворянства и вампиров-аристократов, в открытую стараются подорвать его. Хотя Геб безопаснее для живых, чем опасаются иностранцы, разумный путешественник всегда держит ухо востро, а склянку со святой водой — за пазухой.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

В последние столетия сам Геб отошёл от власти ради спокойных раздумий и философского самокопания, поручив большинство насущных дел королеве-блуднице Аразни. Клятва, что привязала его душу к Голариону, не даёт ему выйти за пределы собственной страны. Так что даже в те редкие моменты, когда он проявляется, это происходит исключительно в Гебе. Несмотря на отсутствие владыки, его тень нависает над всей страной. Тысячи статуй Геба украшают извилистые улицы и сводчатые балконы городов, а его личная печать красуется на государственном флаге. Большинство местных заклинателей следуют его примеру, посвящая

себя некромантии — геббитскому национальному искусству, которое привлекает одержимых смертью мистиков со всех концов Голариона. Ибо нигде больше нежить не разгуливает в таком количестве и так свободно, как на улицах и полях Геба. А многовековое правление живого мертвеца превратило государственные библиотеки в самые обширные хранилища сведений по некромантии.

Бывшая Вестница Ародена, опозоренная и возрождённая, служит «лицом» Геба для внешнего мира и улаживает большинство каждодневных политических вопросов. Аразни держит могильных рыцарей, которые «спасли» её тело из Последнего Оплота, в качестве личных телохранителей и посланников. Правда, число их сократилось до пяти, благодаря упорным Рыцарям Озема, которые неустанно охотятся за своими бывшим собратями, мечтая подарить им вечный покой. Хуже того, ещё до возрождения Аразни эти светлые рыцари удалили ей многие внутренние органы, чтобы использовать как святыне мощи. Эти разошедшиеся по миру артефакты до сих пор имеют власть над Аразни, поскольку содержат всё, что осталось от её некогда благой сущности. Королеву-блудницу пугает, что враги могут использовать эти реликвии против неё, и среди первейших её целей — найти их и уничтожить.

Высшая знать Геба — Кровавые Владыки, шестьдесят некромантов, возглавляемые советником Геба, владыкой вампиров Кемнеби. Поначалу это были исключительно смертные волшебники, но сегодня Кровавые Владыки — всё больше немертвые. В этом почтенном орденом немало вампиров, духов, мумий, теней и личей. Среди более мелкой знати числятся морги, умертвия и упыри — жалкие твари, поддерживаемые неутолимой ненавистью. Осмеянные и презираемые Кровавыми Владыками и их служителями, эти жестокие негодяи относятся к смертным и неразумной нежити с надменным презрением, одеваются в пышные иноземные наряды и делают вид, что принадлежат к высшей аристократии.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Несмотря на постоянную угрозу вторжения иностранной армии или отдельных банд самозванных героев, самой большой опасностью для жителей Геба является нашествие жутких, изуродованных заклинаниями тварей с севера, из Пустошей Маны. Эти твари, а также воюющие стаи диких упырей и ненасытные быстрые зомби делают опасным сообщение между городами и вынуждают обносить крепкими стенами большинство поселений.

Айлед. Главные силы нежити Геба, в основном зомби и скелеты, базируются в городе Айлед, у границы с Пустошами Маны. Город окружает Костяная стена — широкая ограда из выбеленных костей. В случае осады Кровавые Владыки могут оживить эти кости для защиты города. Айлед — крупнейшее поселение Геба, здесь расположено множество учебных заведений и некромантических исследовательских лабораторий. Самая знаменитая из них — Мортуарий, скрюченная башня, нависающая над городом подобно иссохшей когтистой лапе.

Аксанский лес. Южный Аксанский лес — причудливая чаща поражённых магией деревьев, мёртвых и неживых. Здесь обитают странные порождения негативной энергии и тени, которых нет больше нигде в Голарионе, такие как немертвые дриады, осторожные волки, полные тьмы и ненависти, и загадочные сумеречные единороги.

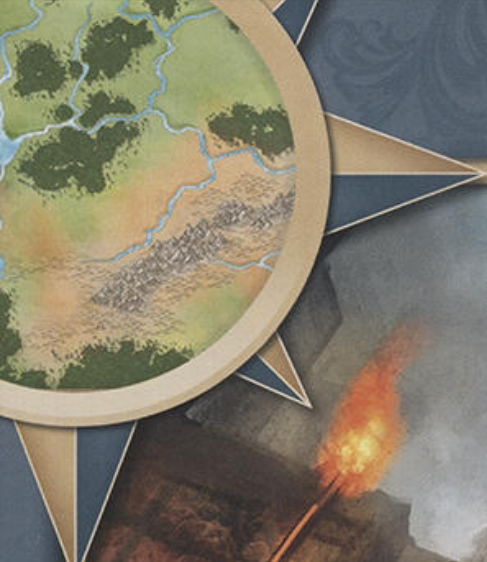
Мехитар. Столица Геба — город пирамид, построенных в древнеосирийском стиле. Каждая пирамида служит домом одному из Кровавых Владык или другой влиятельной семье аристократов. Крупнейшая из этих пирамид, Колумбарий — дворец самого Геба и его королевы-блудницы. Облицованный полированным гагатом и обсидианом Колумбарий возвышается более чем на 450 футов. Крупнейший в Мехитаре храм — это храм Осложнений, посвящённый богине Ургатоа. Жрецами в нём служат как живые, так и нежить. В гавани Мехитара стоят корабли из разных стран, она служит главным каналом экспорта продовольствия из Геба.



АРАЗНИ

Поле Дев. В 4329 году О. А. Гебу угрожала с юга армия воительниц под командованием королевы пиратов Мистриен Слэш. Сбежав от конфликта в глубине Гарунда, эти дерзкие воительницы вторглись в Геб в отчаянной попытке найти себе новый дом. За их наглость Геб несколькими словами силы превратил всю армию в камень, увековечив их поражение чуть южнее границы, в месте, ныне известном как Поле Дев.

Поминальная Песнь. Этот мрачный город стоит у подножия Зазубренного хребта. Он сложен из костей павших геббитов, не сумевших или не пожелавших воскреснуть после смерти и стать нежитью. В Поминальной Песни также находится храм Пустого Порога, посвящённый Зон-Кутону.



Голт

ВЕЧНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ



Мировоззрение: хаотичное
нейтральное

Столица: Изарн (42 700)

Важные поселения: Алвон (2100), Вудсэдж (14 200),
Дабриль (624), Лазурелит (9300), Литран (4900),
Ставинтауэр (1320), Треган (255), Эдме (13 600)

Правитель: Гражданин Гросс, председатель Революци-
онного совета

Государственный строй: революционная анархия

Языки: всеобщий, халлит

Религия: Иомедэй, Кайден Кайлин, Калистрия, Норгор-
бер, Шелин, Эрастил

Голт — опасное место для чужаков. В этой стране бес-
конечной революции толпа всё время высматривает
предателей — настоящих или мнимых. Но есть мас-
са причин, по которым искатели приключений рискуют го-
ловой и всё-таки суются в Голт. Когда эту страну поглотил
вихрь революций, люди из всех слоёв общества — от купцов
и аристократов до волшебников и жрецов — были вынужде-
ны бежать. Некоторые оставили здесь бесценные сокровища,

фамильные реликвии или незаконченные исследования; дру-
гие были разлучены с друзьями или родственниками; а тре-
тьи жаждут спасти любимых от гильотины, которая зовёт-
ся здесь «универсальной бритвой». Искатели приключений
могут предложить свои услуги в обмен на золото или просто
ради справедливости либо присвоить себе брошенные со-
кровища бежавших из страны. В хаосе революции рождает-
ся много возможностей — и не меньше опасностей.

ИСТОРИЯ

У Голта длинная и яркая история, полная имён блестящих
художников, романтических разбойников и философов, чьи
неординарные идеи изменили современное политическое
учение. Даже попав под власть Челии после Завоевания
Сладкоречивого, народ Голта сохранил пыл и жажду жи-
зни. В течение шести веков челийского правления Голт по-
ставлял вольнодумцев и идеалистов в университеты, а хи-
трих разбойников и негодяев — в леса.

Сегодня при мысли о Голте на ум приходит лишь
один цвет — кроваво-красный. Красная революция бо-
лее 40 лет держит страну в своих объятиях и не намерена
останавливаться.

Семена Красной революции были посеяны, когда в Челии пришёл к власти дом Трун. Поэт Дарл Джубанич выпускал листок «О правительстве», в котором деяния дома Трун использовались для обоснования подрыва основных принципов божественного права королей. Полуэльф-философ Хосеттер зашёл ещё дальше: его «Имперское предательство» побуждало простой народ взяться за оружие и встать на защиту своих идеалов. Их пламенные слова быстро распространились по стране, а слухи о жестокости королевы Аброгайль лишь подлили масла в огонь. Недовольство вскоре переросло в мятеж, а мятеж — в полномасштабную революцию. Десятки тысяч откликнулись на призыв Хосеттера. Народное восстание стряхнуло остатки челийского правления и выбросило развратных аристократов из их особняков. Вместе с другими героями освободительного движения Хосеттер и Джубанич сформировали Революционный совет, одним из первых декретов которого стало введение *универсальных бритв*. Идейным вдохновителем создания гильотины стала гражданка Маргери Сен-Трейн. Она предложила изобрести орудие, которое несло бы «гуманную и быструю смерть, не допуская спасения посредством магии воскрешения и не позволяя даже самым низким голтским душам попасть в лапы челийского дьявола».

Хосеттер и Джубанич действовали из лучших побуждений, но дитя, рождённое ими на свет, быстро превратилось в чудовище. Жизнелюбие, некогда отличавшее Голт, переросло в бесконечную жажду крови. На тех, кто критиковал Революционный совет, ставилось клеймо челийских прихвостней, и вскоре тележка уже везла их к *универсальной бритве*. Объединённый фронт лидеров революции вскоре распался, впал в паранойю и внутренние разборки, и новые демагоги бросали вызов общепризнанным лидерам. Рухнувший общественный строй усугубил эти проблемы, и народ обратился к новым вождям в ожидании чуда. Всего через пять лет после председательства на первом заседании Революционного совета Хосеттер был казнён в своём родном городе Эдме. Дарл Джубанич бежал в Андоран, и после его побега последний глас рассудка потонул в рёве голодной толпы.

В Голте после смерти Хосеттера сменилось более десятка правительств, и всё, что их объединяло, — это жажда крови, хаос и неминуемое падение. Прекрасные галереи и горделивые университеты Голта были разрушены. Его народ охватили паранойя, ярость и нежелание признавать причину собственных бед. А исчезновение организованной армии позволило разбойникам и диким зверям властвовать на пустошах. В то же время соседи Голта опасаются, что риторика Коррана Госса может заставить кровожадную голтскую толпу хлынуть через границу. В первые дни революции соседний Андоран давал приют беженцам всех сословий, но сегодня он боится сгущающейся тьмы. По всему Вердуранскому лесу расставлены солдаты с приказом заворачивать назад всех голтанцев, которые пытаются проникнуть в Андоран, а путешествие через регион по реке Селлен, оживлённому

торговому маршруту, становится всё более опасным предприятием. Горстка голтанской знати укрылась в Речных Королевствах. Здесь эти «неуспокоенные принцы» набирают наёмников и мечтают о том, чтобы отвоевать свою родину. Лорд Халидан Тарн регулярно совершает налёты на Голт, а его кузен Касаль и леди Дэла Моргейн предпочитают накапливать силы в ожидании дня, когда они смогут скинуть Революционный совет раз и навсегда.

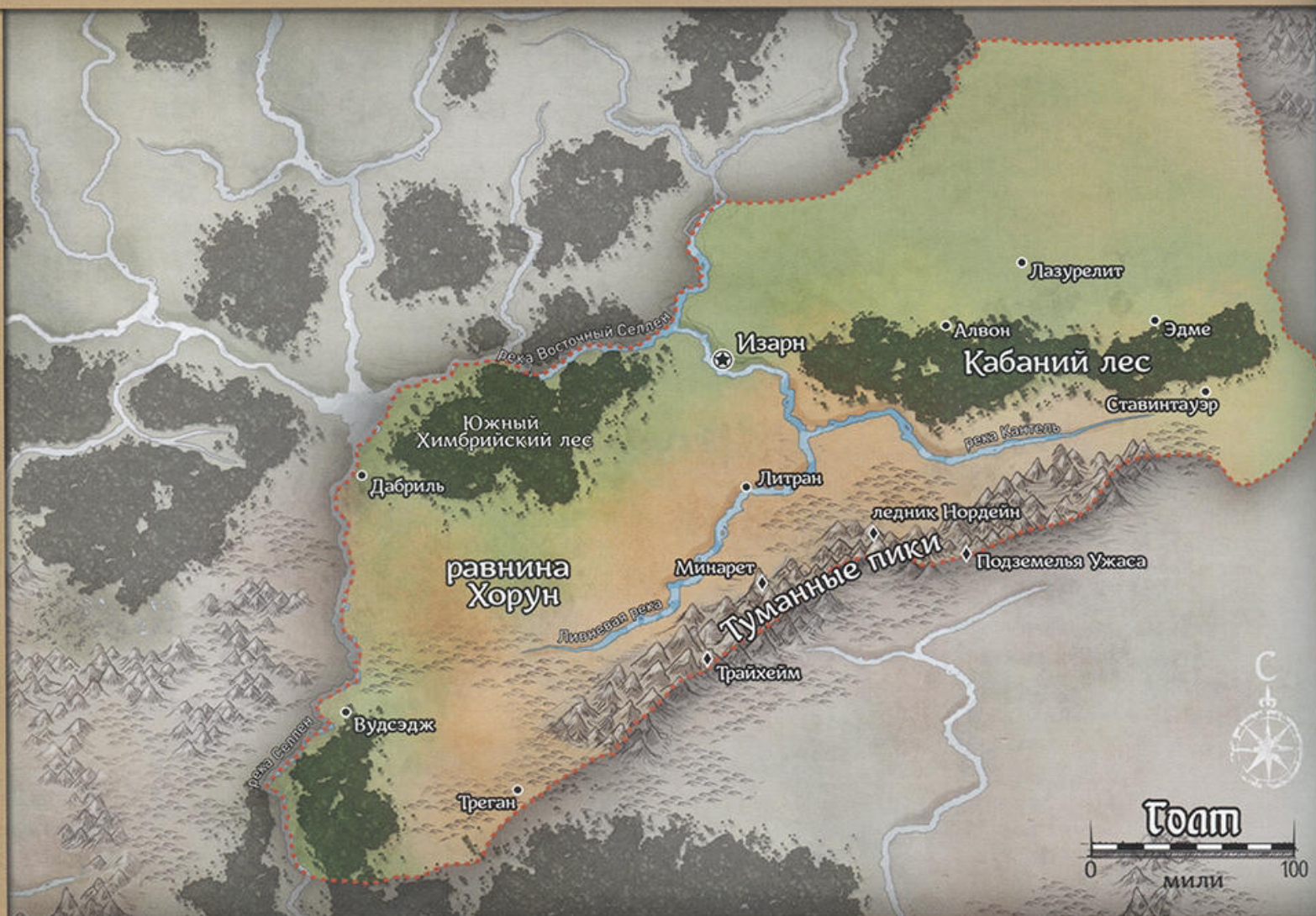
ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Нынешний председатель Революционного совета — гражданин Корран Госс. Госс пришёл к власти, разоблачив деяния Кабинета Черепов, предыдущего революционного правительства. Он одарённый демагог, прекрасно умеющий направлять ярость толпы в нужное русло. По его наводке массы обвиняют в голоде и нищете своих соседей: «Почему Андоран процветает, когда Голт в запустении?» Однако при этом правительство Голта непредсказуемо, и к власти в любой момент может прийти новый лидер.

Прежние воплощения Революционного совета показывают, насколько причудливо развиваются события в Голте. Кайлинский совет верил, что ключ к процветанию — полная трансформация. Он изменил всё — от алфавита всеобщего языка до названий дней недели. Председатель Дурган Рейн ввёл военное положение и обязательную воинскую повинность — и был убит собственными свежее обученными солдатами. Всеобщий совет утверждал, что граждане с любым опытом политической деятельности не имеют права быть лидерами, — и ввёл в совет батраков и нищих. За этим последовало страшное Око Закона, когда ковен карг под предводительством чудовищной ведьмы Траксилы захватил руководство страной.

Хотя Революционный совет жутко нестабилен, у Голта остаётся надёжная сила в лице Серых Садовников. Члены этого ордена прячут лица под капюшонами и вуалями из серого шёлка. Садовники служат судьями и палачами, они же управляют *универсальными бритвами*. Как безликие воплощения кровавой справедливости, Серые Садовники чрезвычайно популярны у черни. Предводители ордена, однако, постоянно отказываются выйти из тени и вступить в Революционный совет, признавая, что анонимность — лучшая гарантия безопасности в залитом кровью Голте.

Хотя на практике Революционный совет обладает абсолютной властью, в теории сенат из более чем 300 низших депутатов напрямую представляет интересы простых граждан. Революция проредила ряды депутатов, и их осталось чуть больше сотни, но эти упёртые законники продолжают ежемесячно собираться на неделю ради дебатов, демагогии, публичных оскорблений и политической риторики. Раньше выборы проводились раз в восемь лет, но с начала революции их всё откладывают, не позволяя новым политикам заменить тех, кто лишился головы под *универсальной бритвой*. Это также мешает сменяющим друг друга правителям Голта протолкнуть в сенат собственных прихвостней. Так



что сенат довольно стабилен, хотя его власть по большей части символическая. И всё же дрязги и амбиции этих мелких политиков служат основным двигателем повседневной жизни Голта. Ради получения политического влияния (или безопасности) в современном Голте необходимо заручиться поддержкой и благосклонностью какого-нибудь сенатора.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Вудсэддж. На юге Голта, у северных границ Вердуранского леса находится посёлок Вудсэддж. Он всегда обладал независимым характером. Какое бы правительство ни сидело в Изарне, оппозиция всегда зарождалась в Вудсэдже. В этом посёлке родился Дарл Джубанич. Сегодня здесь находят поддержку опальные аристократы, оболганные сенаторы и просто изгои, которых в других местах Голта считают врагами революции.

Первая среди таких врагов — Элиза Петуленгро, капитан-куратор Искателей из Авессалома, которая вернулась на родину в Голт, чтобы организовать ложу в Вудсэдже. Сильно повреждённая и почти полностью разграбленная в первые годы революции, Вудсэджская Ложа некогда была известным местом собраний Искателей. В просторном саду за домом находится полулегендарный Лабиринт открытой дороги — живая изгородь, в которой, как говорят, есть порталы, ведущие

в разные места региона Внутреннего моря и дальше. Местные, хоть и с трудом, терпят Эльзу, но её отвращение к публичным казням и то, что она взяла к себе на службу несколько опальных аристократов, возбудило гнев многих более активных революционеров Вудсэджа, так что конфликт, похоже, неизбежен.

Изарн. В золотом веке Голта лучшие архитекторы Авистана и Гарунда спорили за право строить дома в столичном городе Изарн. В течение столетий формировался величественный облик этого города — современная версия чудесных стран эпохи Предназначения, погребённых под песками Осириона или рассечённых на куски древними лесами Киолина. Украшенные резной брусчаткой и цветной мозаикой улицы Изарна соединяли великолепные площади и обширные парки, пересекали широкие каналы.

Четыре десятилетия революции опустошили этот город чудес. На улицах валяются сброшенные статуи, цветную мозаику запятнала кровь, а в парках раздаются вопли бездомных, наводнивших город в поисках пропитания. Немногие сенаторы, которые не до конца погрузились в истребление своих врагов (или в наркотическое или алкогольное опьянение), делают всё возможное, пытаются сохранить хотя бы подобие порядка, но их усилий едва хватает, чтобы держать город под контролем.

Следуя приказам расколовшегося на фракции правительства и требованиям кровожадной толпы, Серые Садовники не дают *универсальным бритвам* Изарна просохнуть от свежей крови. Они не интересуются политикой, если это не касается публичной казни. *Универсальная бритва* по прозвищу Мадам Маргери стоит перед Монолитом — впечатляющей чёрной каменной башней, которая служит одновременно тюрьмой и местом заседаний Революционного совета.

Лазурелит. Это жизнестойкое поселение, расположенное на холмистой равнине к северу от Кабаньего леса, названо по огромному природному менгиру из ярко-голубого камня, который возвышается на 100 футов над посёлком. Дварфы из соседних Туманных пиков поклоняются ему, считая этот камень священным копьём, которое метнул с небес бог Тораг ещё в доисторические времена. Дварфы-паломники (и нервные торговцы, которые надеются извлечь выгоду из их присутствия) в целом сумели изолировать Лазурелит от охватившей Голт революционной горячки. Но байки о скрытых под скалой тайных склепах стали привлекать отчаянных искателей сокровищ, и этот поток приезжих внёс революционный дух в некогда сонный посёлок.

Литран. Пламя революции охватило Литран одним из первых. Этот уютный речной посёлок важен для перевозки продовольствия с ферм на равнине Хорун по реке в Изарн и дальше. Мятежные жители Литрана в самом начале восстания предали смерти богатых мельников и фермеров, а вскоре уже грозились уничтожить весь посёлок — и большую часть годового урожая Голта. Сюда прибыли Серые Садовники с *универсальными бритвами*, и очень скоро повальные казни закончились. В Литран вернулся относительно мир. Садовники сделали посёлок своей штаб-квартирой, устроив монастырь прямо за доками. Из почтения или страха голодные толпы, что блуждают по просёлкам Голта, обходят Литран стороной, не мешая Серым Садовникам делать их дело. В результате это одно из самых стабильных поселений Голта — правда, чужаков здесь не любят.

Эдме. Прежде Эдме славился на весь Авистан как центр культуры и просвещения, а сегодня это пример опасности необузданного интеллектуализма. Ибо искра революции впервые вспыхнула в лекционных аудиториях, общежитиях и гостиных академиях Эдме. Раздутый из неё пожар охватил весь Голт, сжигая дотла десятки тысяч душ. Эдме был родиной зачинщика революции — философа Хосеттера, который служил деканом в местной Торвинской академии. Его душа живёт в Бритве Джени — гильотине, стоящей в старом университетском дворе.

В последние десять лет падёж скота на окрестных пастбищах привёл к нехватке провизии и вогнал людей в отчаяние. В Эдме свирепствует преступность; недавние добропорядочные граждане, чтобы выжить, грабят дома соседей. Хитроумный народный мститель по прозвищу Красный Ворон — знаменитый похититель драгоценностей и герой революции — следит за порядком на улицах Эдме, защищая простой народ от преступников. Несмотря на его усилия, всё больше изгоев приходят предъявить права на этот город.



СЕРЫЙ САДОВНИК



Горы Пяти Королей

РАСКОЛОТОЕ ГОСУДАРСТВО ДВАРФОВ

Мировоззрение: принципиальное нейтральное

Столица: Хайхельм (39917)

Важные поселения: Даварн (2009), Ковлар (4390), Коралезиан (420), Ларрад (17840), Ролгриммдур (6875), Таггорет (13500), Тар-Казмук (3410), Элисия (500)

Правительство: сборный совет, составленный из правителей Ларрада, Хайхельма, Ковлара, Таггорета, Ролгриммдура и Тар-Казмука

Государственный строй: слабо связанные монархии

Язык: дварфийский

Религия: Тораг



Хотя большинство дварфов живёт на поверхности земли, тоннели и пещеры гор Пяти Королей составляют самое большое дварфийское государство Голариона. Даже Джандерхоф не может сравниться с ними по численности дварфов. Благодаря возведению здесь одной из первых Небесных цитаделей, горы Пяти Королей занимают особое место в сердцах и умах дварфов всего Авистана.

ИСТОРИЯ

У дварфов долгая память, но даже они забыли многое о своём появлении под горами Пяти Королей. Сначала Тораг в глубине земли выковал дварфов, как существ, прекрасно подходящих для жизни в суровых условиях подземелья. Привычные к тяжёлой работе, они некоторое время были всем довольны. Тораг стал их господином, и они всячески старались заслужить его одобрение. Прошли века, и Тораг дал дварфам простое пророчество: когда земля дрогнет под ногами, они должны устремиться наверх в Поиске небес. Дварфы сочли Низвержение долгожданным сигналом.

Поиск небес был полон опасностей и предательства. Многие дварфы решили вовсе игнорировать Поиск; они остались в глубине гор и со временем превратились в злобных двергаров. Дварфы, которые были верны пророчеству, грызлись друг с другом и вынашивали планы по захвату власти. Поднимаясь к поверхности, они гнали перед собой своих злейших врагов, орков. К несчастью, разногласия между дварфами стали так сильны, что они раскололись на мелкие фракции. Двадцать лет они сражались с орками и друг с другом, и Поиск небес отошёл на второй план. Первый великий дварфийский король Тааргик в конце концов сумел объединить дварфов — при помощи

дипломатии, мудрости и жестокого принуждения. После этого он объявил себя королём всех дварфов и в 5133 году до О. А. основал государство Тар-Тааргат. Именно в составе этой могучей империи дварфы наконец завершили свой кровавый Поиск небес в 4987 году до О. А.

Выбравшись наверх, дварфы обнаружили, что орки, с которыми они неустанно сражались под горами, ныне процветают на поверхности. Вместо того чтобы избавить мир от орков, они спустили эту орду на остальных обитателей Голариона. Чтобы победить в эпической войне против орков, дварфы возвели десять грандиозных Небесных цитаделей. Они приложили всё своё мастерство, создавая эти чудеса архитектуры. Каменные укрепления вознеслись высоко в небо, их видно за много миль. За этими стенами и бастионами из камня и стали великие города процветали в безопасности.

Почти тысячу лет дварфы использовали Небесные цитадели как оплот цивилизации в диком и непривычном наземном мире. Благодаря тактическому преимуществу цитаделей их население быстро росло. Но всё это время орки и дварфы продолжали вести жестокую войну. В 3708 году до О. А. случилось немыслимое — орки успешно захватили Колдукар, Небесную цитадель, которая ныне известна как Ургир. В Битве девяти камней орки проломили стену и вытеснили дварфов из Колдукара, перебив всех, кто храбро остался защищать крепость. Для дварфов потеря Колдукара — великий позор, и многие мечтают отвоевать его и навсегда покончить с орочьей угрозой.

Современем сила дварфов стала угасать. В 1551 году О. А. центральное правительство Тар-Тааргата пало, и каждой Небесной цитадели пришлось выживать самостоятельно. Одна за другой Небесные цитадели попадали в руки орков и прочей нечисти, пока не осталось всего четыре: Оплот Донгуна в Пустошах Маны, Хайхельм в горах Пяти Королей, Джандерхоф в Варисии и Кравенкус в горах Край Света. И хотя все четыре Небесные цитадели по-прежнему в руках дварфов, именно Хайхельм стал зародышем величайшего из современных дварфийских государств.

После падения Тар-Тааргата быстро сформировалась новая дварфийская цивилизация с центром в Хайхельме. В горах Пяти Королей процветали пять отдельных дварфийских государств, и каждое возглавлял один из пяти братьев. Увы, у каждого брата были свои цели, и владыки дварфов почти постоянно враждовали. В 1571 году О. А. эти стычки переросли в жестокую гражданскую войну Пяти Королей, которая длилась семьсот лет. В конце концов дварфийские дома устали от кровопролития и приняли делегацию из Друмы для заключения Керсийского соглашения. Оно покончило с гражданской войной и установило долгий мир в горах Пяти Королей.

В последующие годы дварфы столкнулись с новыми испытаниями, включая войны с орками, мелкие внутренние ссоры и даже конфликты с соседними человеческими и эльфийскими государствами. Затем в 3980 году О. А. взорвался Утёс Дроскара, и горы Пяти Королей содрогнулись

до основания. Целые города и крепости рухнули, вынудив дварфов покинуть дома их предков. Многие переехали в Хайхельм. Это извержение, ныне известное как Разрыв, имело неожиданный эффект: оно сделало то, что не могли столетия войн и распрей, — подорвало дух дварфийской империи. Дварфы гор Пяти Королей впали в апатию, сбившись с пути и забыв о том, что значит быть избранным народом Торага. Пять веков дварфы гор Пяти Королей просто существовали, это нельзя назвать настоящей жизнью. Культ Торага угас, возросло почитание Дроскара. В 4369 году О. А. жрец Дроскара по имени Ордрик Тальбирк захватил трон и попытался установить теократию Дроскара. В результате разразилась 13-летняя Кузнечная война, в ходе которой верные истинной короне вожди пытались сохранить своё королевство. Они проиграли, и в 4382 году О. А. Ордрик провозгласил себя теократом и заявил, что все дварфы должны трудиться во имя Дроскара. Так началась вторая эра рабского труда дварфов.

Около ста лет дварфы в горах Пяти Королей трудились только по обязанности. Они утратили всё своё мастерство и чувство прекрасного, их творения стали просто утилитарны. Это время считается худшим в истории дварфийского искусства. Дварфы ринулись строить храмы, часовни, кузны, соборы, башни и мастерские для Дроскара, но забыли о цели таких трудов. В конце концов они скатились из посредственности в убожество, и их постройки стали рассыпаться ещё до окончания работ.

Многие дварфы поняли, что не смогут жить в таких жалких домах, и начали разбегаться в другие королевства гор Пяти Королей, а также в Друму и Головокружительные горы. Верные последователи Дроскара оскорбились таким нежеланием исполнять волю их бога и попытались заставить своих родственников и соседей остаться в Утёсе Дроскара. В конце концов жрецы не сумели удержать власть над дварфами, и теократия Ордрика рухнула в 4466 году О. А., приведя к изоляции и запустению целых поселений. Большинство из них ныне заняты гуманоидами или другими чудовищами. Но некоторые, особенно Искатели, верят, что в этих покинутых городах до сих пор лежат огромные сокровища, сверкая на черепах и пальцах давно умерших дварфийских князей, торговцев и жрецов.

За 250 лет после падения королевства Дроскара — период, который дварфы называют Рухнувшей эрой, — ни один дварф так и не сумел объединить собственный народ и вернуть прежние владения. Оставшиеся четыре Небесные цитадели — полноценные мегаполисы, но они не более чем города-государства. И «королевства» гор Пяти Королей являются таковыми лишь по названию. Хотя многие дварфы мечтают о возрождении своей империи, ни у кого нет для этого ни способностей, ни авторитета, ни воли.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Горы Пяти Королей названы так не по нынешнему правительству, а в честь пяти легендарных дварфийских королей,



подписавших Керсийское соглашение и покончивших с войной Пяти Королей. Нынешним дварфам ещё предстоит вернуть себе былую славу и восстановить единство. Сейчас каждый из многочисленных полисов в горах живёт как вольный город с собственной монархией и традициями. Их короли решают общие вопросы на так называемом Сборном совете. Столицей региона служит город Хайхельм — в основном по традиции и как признание его статуса одной из немногих уцелевших Небесных цитаделей.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Железные ворота. Массивные железные ворота в сотню футов высотой с огромными стилизованными лицами дварфов прямо над створками охраняют все основные входы в города гор Пяти Королей. Эти ворота — всего лишь архитектурная хитрость: ни один из тоннелей дварфов не превышает 20 футов в высоту (выше им просто не нужно). За воротами всё сделано из цельного камня, который должен принять на себя удар осадных орудий.

Ларрад. Дварфийский город Ларрад построен вокруг нескольких храмовых пещер, вырезанных в старину первыми дварфами, достигшими гор Пяти Королей. Он служит

местом поклонения божествам, приведшим этот стойкий народ к завершению Поиска небес, а также некрополем, где память о достойных покойниках будет храниться долгое время после того, как забудутся их подвиги. За прошедшие века часовни превратились в храмы, затем в соборы и, наконец, в обширные комплексы, где проходят обучение многие дварфийские жрецы. В свою очередь, «вспомогательные поселения», зародившиеся вокруг разных храмов, постепенно выросли и слились.

Резные короли. В память о пяти дварфийских королях, подписавших Керсийское соглашение и покончивших с войнами Пяти Королей, дварфы совместными усилиями возвели грандиозные памятники своим дальновидным предводителям. Лики королей вырезаны на скалах над самыми важными проходами в регионе.

Ролгриммдур. Построенный кадонскими инженерами среди руин Гракодана в качестве военного лагеря, Ролгриммдур ныне является одним из наиболее укрепленных городов в горах Пяти Королей. Большинство оборонительных сооружений находится под землёй, отделяя город от верхних пределов Темноземья. На восточном краю стоит особенно крепкая надвратная башня, контролирующая

проход между Ролгриммдуром и соседним Хайхельмом. Как и приличествует городу, заново отстроенному солдатами, главное занятие Ролгриммдура — война. Дварфийские дети изучают тактику и боевые искусства раньше, чем буквы, а суровые тренировки начинаются, как только малыши научатся ходить. Но при этом Ролгриммдур не особенно агрессивен. Он в основном поставляет наёмников в Хайхельм и прочие дварфийские города и снабжает осадными орудиями крепости гор Пяти Королей, а также Друму и Андоран. Многие люди-военные приезжают в Ролгриммдур изучать военное дело.

Таггорет. Во время Поиска небес король Таггун и первые поселенцы поднимались по лавовой трубке, пока не нашли череду пещер, которая в дальнейшем стала базой для исследований. Сегодня Таггорет — процветающий город, расположенный в конце длинного тоннеля, проходящего под горами Пяти Королей (хотя восстановление тоннелей, рухнувших во время Разрыва от близости к Утёсу Дроскара, заняло сотни лет). Главной отраслью экономики города является добыча железной руды и выплавка железа. Таггоретское железо известно по всей Друме и Андорану как лучшее на сотни миль в округе.

Тар-Казмук. Впечатляющие магические библиотеки привлекают в Тар-Казмук дварфийских волшебников со всех концов мира, а также некоторых людей и даже эльфов из Кионина. Синие стражи — дварфы-библиотекари, покрывающие себя татуировками для защиты от охранных чар библиотеки. Они обслуживают всех посетителей, но особым почётом у них пользуются учёные из местной гильдии Мудрых, занимающиеся исследованием мистических и потусторонних явлений. Большая часть каменных сооружений Тар-Казмука построена с помощью мистических заклинаний, и сориентироваться здесь — задача не из лёгких. В периферийных тоннелях, по слухам, есть «затерянные» библиотеки. Их яростно защищают от чужаков живущие там волшебники, некоторые из которых на самом деле могут оказаться дварфами-личами.

Хайхельм. Культурным центром гор Пяти Королей является Небесная цитадель Хайхельм, где живёт большинство выдающихся дварфийских правителей и куда приходят за советом все прочие лидеры дварфов. Расположенный близ пика Императора Хайхельм — одна из старейших и наиболее хорошо укрепленных Небесных цитаделей. В Хайхельме есть действующие проходы в Темноземье, правда, их перекрывают массивные железные ворота, запёртые на замки величиной с двух стоящих рядом дварфов. Дварфы всего Голариона считают Хайхельм сердцем своей цивилизации, притом что их нравы и убеждения

сильно различаются. Как одна из немногих оставшихся у дварфов Небесных цитаделей, Хайхельм имеет как историческое, так и национальное значение — если на него когда-нибудь нападут, дварфы из самых отдалённых уголков региона Внутреннего моря придут на его защиту. Хотя в Хайхельме представлены все отрасли дварфийской промышленности, основным занятием здесь является торговля. Стоящий посреди гор Пяти Королей Хайхельм служит идеальным перевалочным пунктом. Более того, верховный король Борогрим Здоровяк снизил пошлины на импортные товары, таким образом побуждая купцов вести торговлю с Друмой, Андораном и другими человеческими странами через Хайхельм, а не напрямую.



ВЕРХОВНЫЙ КОРОЛЬ
БОРОГРИМ ЗДОРОВЯК



Джалмерей

ЦАРСТВО
НЕВОЗМОЖНОГО

Мировоззрение: хаотичное
нейтральное

Столица: Нисван (10300)

Важные поселения: Падискар (8200), Прада-Ханам
(6880)

Правитель: Харсван, Такур Джалмерей

Государственный строй: колониальное княжество

Язык: вудрани

Религия: Ирори, Нефис, многочисленные вудранские
религии



Вот уже много тысяч лет это большое островное государство в океане Обари принадлежит вудранцам. Джалмерей, подаренный могучему махарадже Кибен-Салду архимагом Нексом, находится на крайнем западе так называемых Невероятных Королевств Вудры. Здесь людям, живущим в огромных дворцах из золота и мрамора, прислуживают гении, фонтаны бьют вином вместо воды, а в обширных, но идеально симметричных монастырях Ирори проходят послушание сотни умелых монахов.

ИСТОРИЯ

Примерно 4000 лет назад величайший из махараджей восточной империи Вудра Кибен-Салд прибыл в Квантиум с невиданным флотом из 101 корабля. Эти диковинные иноземцы — в то время почти неизвестные в регионе Внутреннего моря — стали украшением двора Некса, и вудранская культура повлияла на искусство и стиль одежды этого государства. Некс даровал странствующему двору Кибен-Салда власть над островом Джалмерей, где те возвели десятки храмов своим многочисленным богам и привлекли на остров множество странных элементарных существ для усиления его и без того выдающейся природной красоты и очарования.

Далёкая Вудра быстро стала влиятельной силой в регионе, и на горизонте океана Обари стали регулярно появляться корабли купцов, пророков и путешественников. Когда Кибен-Салд наконец вернулся на родину, лишь горстка величественных памятников и скованные гении остались свидетельством того, что он вообще был на Джалмерее. Через несколько столетий сам Некс покинул Голарион, а ещё несколько веков спустя правящие Нексом Верховные Владыки впали в немилость и были изгнаны. Опозоренные

Верховные Владыки поселились на Джалмерее, используя этот остров как отдалённый аванпост, откуда они исподволь влияли на дела своей родины.

Затем в 2822 году О. А. знакомые корабли вновь появились на просторах океана Обари и бросили якорь в разбитой волнами гавани Нисвана. Сотни вудранских раджей явились на Джалмерей и изумились дерзости Верховных Владык. Как им хватило наглости испортить чудеса Кибен-Салда, которые он устроил на острове? Разве он не величайший из махараджей Вудры, спрашивали они. Разве он не жил на Джалмерее по праву, дарованному самим Нексом? Вудранская знать представила на первый взгляд достоверную генеалогию, доказывающую их родство с Кибен-Салдом, и спокойно предложила Верховным Владыкам покинуть остров. Когда эти чопорные волшебники ответили отказом, раджи призвали армию гениев, которые обрушили на остров свирепые бури, затопившие все корабли Верховных Владык, кроме одного. Спустя более чем тысячелетие после отъезда махараджи Кибен-Салда остров Джалмерей снова стал принадлежать Вудре. Вудранская знать тут же распечатала свои древние памятники и пробудила к жизни их потусторонних стражей.

Бесчисленные и невообразимые чудеса Джалмерея, хоть о них и рассказывают путешественники, не так хорошо известны в Авистане и Гарунде, как десятки монашеских орденов этой страны. Три крупнейших монастыря на острове — вместе известные как Дома Совершенства — постоянно разносят по всему Внутреннему морю знания о новых физических и духовных практиках с дальнего востока. Всех, кто сможет пережить это путешествие, приглашают на Джалмерей, где им предлагается выдержать череду с виду невыполнимых испытаний. Те, кто проходит все испытания, поступают в Дома Совершенства, где их тренируют и обучают духовному равновесию и необычной магии открытого разума.

Испытания не меняются веками — тех, кто готов обогнать джинна, побороться с шайтаном, перехитрить ифрита и выполнить другие не менее трудные задания, принимают в монашеские ордена чудесного Джалмерея для изучения тайных искусств этого далёкого народа. Мало кто из обитателей Внутреннего моря понимает эти странные дисциплины и ещё более странный народ, который их преподаёт, но последователи учений Невероятных Королевств вызывают уважение — и даже доверие — во всех странах Внутреннего моря. Богатые купцы, влиятельные аристократы и хитроумные военные вожди порой посылают своих младших сыновей и дочерей в Джалмерей учиться легендарным боевым приёмам в монастыре Несгибаемого Железа, монастыре Всеохватного Ветра или монастыре Немеркнувшего Пламени. Эти дети часто заводят на острове связи, которые выходят за пределы замыслов их смертных родителей.

Даже тот, кто провалил знаменитые испытания Джалмерея, может найти какой-нибудь малый монастырь или наставника, готового обучать его одному из известных монахам боевых стилей. Но для этого нужно пройти строгий отбор и доказать, что ты достоин такой заботы. Тех, кто

не прошёл и эту проверку, почтительно просят удалиться с острова — всего один раз, а потом выдворяют силой.

Раз в десять лет три Дома Совершенства сходятся в дружеском состязании. Их лучшие воспитанники, выпускники и мастера проверяют свои силы в грандиозном турнире, в котором оцениваются знание истории, владение мечом, навыки рукопашного боя и стрельбы из лука, самообладание, владение магией и более редкие способности. Каждый из трёх монастырей проводит испытание на хитрость, скорость и навыки во всех этих категориях, а такур и его советники Маурья-Рам организуют и много других состязаний, включая Поединок Мастеров Высоких Небес. Действующие чемпионы Испытания Неба и Тверди — обитатели монастыря Несгибаемого Железа, доказавшие своё превосходство в последних двух состязаниях.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Харсван, улыбчивый такур Джалмерея, прекрасно понимает, что его власть распространяется не дальше, чем его голос. На деле народом Джалмерея управляют древние мистики, знатные вудранские семьи, странные хозяева монастырей и сложная сеть обязательств перед могущественными духами Невероятных Королевств. Поэтому такур милостиво поручает ежедневные дела правления, такие как транспортные вопросы и сбор налогов, легиону своих советников Маурья-Рам. Сам Харсван большую часть дня посвящает уходу за садом и множеству своих жён, читая стихи и направляя советников друг на друга.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Великий Саррет. Остров Великий Саррет изначально предназначался для размещения гарема махараджи Кибен-Салда. Гарем занимал комплекс зданий, известный как Оранжерея. Это впечатляющее строение находится в центре острова, среди покатых холмов, диких цветов и безумно красивой тропической растительности, хотя побережье представляет собой зазубренные скалы. Добраться до него можно только при помощи полёта, телепортации или рискованного лазанья (хотя ходят слухи о скрытом и хорошо защищённом подземном ходе, ведущем из морской пещеры в подземелье одной из башен Оранжереи). Времена, когда Оранжерея была гаремом, давно миновали. Сейчас здесь находится специальная школа, где мужчин и женщин из региона Внутреннего моря учат искусству соблазна, музыке, поварскому ремеслу и управлению тонкими нитями придворной политики и интриг. Выпускники Оранжереи становятся знаменитыми бардами, консортами, церемониймейстерами и другими придворными. Мало кто за пределами Оранжереи знает, что выпускники постоянно отсылают в школу подробные отчёты о жизни государств, которым они служат. Подвалы Оранжереи стали огромным хранилищем государственных секретов — одним из величайших в регионе Внутреннего моря.

Видеша. Видеша была крупнейшим портом Джалмерея. Её богатый владетельный двор принимал многих из первых правителей Внутреннего моря, и огромные урожаи сахарного

океан Обари



тростника и кофе сделали остров процветающим центром торговли. Но когда центральная власть Джалмерея переместилась в город Нисван, Видеша почти опустела. Мало кто сегодня посещает этот город, и его руины стали пристанищем разбойников, чудовищ и прочих опасных существ.

Го-Велла. Этого крохотного островка к северо-востоку от Джалмерея вполне закономерно избегают, поскольку именно сюда ссылают больных. В стране, где гении и могущественные заклинатели — обычное дело, странные болезни и проклятия часто поражают злосчастных или бедняков, у которых нет денег на лечение. Когда этим больным душам не к кому обратиться, их отправляют на Го-Велла в одной из лодчонок, которыми правит каста добрых философов, старающихся облегчить путь тем, кто ищет убежища на этом островке. Эти философы, известные как Пастыри Проклятых, весьма серьезно относятся к своим обязанностям, но не делятся с чужаками причинами, по которым они взвалили на себя такую опасную работу.

Джунгли Сеганг. В изумрудных джунглях Сеганг обитает множество растений и животных, привезенных из далёкой Вудры поколениями путешественников и друидов. Ходят слухи о заброшенных святилищах неведомых богов, прячущихся

среди густой листвы, но нет сведений о том, чтобы сейчас в джунглях действовал какой-либо культ. Вглубь джунглей совершаются экспедиции из Нисвана в угоду богатым чужеземцам, стремящимся поучаствовать в традиционной вудранской охоте. Несколько уединённых охотничьих домиков обслуживают этот зарождающийся промысел, часто используя хитрые методы для привлечения посетителей.

Кайна-Катакка. Когда Некс подарил Джалмерей Кибен-Салду, никто не спросил мнения местных жителей. Этот народ жил в гармонии с природой и морем, но отважно сражался против того, что они сочли вторжением. Тогда Некс и махараджи откупились от местных предводителей магией. Это поставило большинство населения перед выбором — служить Джалмерею или уйти. Многие, кто не захотел становиться рабами, бежали на остров Кайна-Катакка, что заинтриговало махараджу. Он оставил этих упорных в покое, считая их личной коллекцией экзотики, а сам остров — чем-то вроде заповедника. Последние местные жители вымерли лишь после того, как махараджа покинул регион и власть в Джалмерее перешла к Верховным Владыкам. Те не захотели терпеть поселенцев на своих новых землях и при помощи магии обратили Кайна-Катакку в руины. До сегодняшнего дня остров

остаётся лишь напоминанием о прошлом, пустым и бесплодным. Ходят слухи, что здесь обитают терзаемые заклятиями привидения, но это не отпугивает контрабандистов, хранящих на острове несправедливо нажитое добро.

Монастырь Тигрового Ока. Этот монастырь — уединённое строение, украшенное изображениями гуманоидов с тигриной головой. Ходят слухи, что монастырь находится в руках разбойников. Но правда не выяснится, пока там не побывает группа отважных искателей приключений или наёмников, поскольку монастырь лежит в стороне от торговых путей.

Нисван. С моря этот яркий многоярусный город-пагода смотрится просто фантастически. Шёлковые стяги вьются на холодном ветру и кажутся ещё краше, когда глядишь на них с извилистых, мощённых красным камнем улиц, пересекающих холмистый ландшафт. Нисван, город спокойного величия, — приют путешественников и учёных со всего Голариона и не только. В Божественном квартале облачённые в золотые одеяния евнухи сметают мусор с улиц, в то время как смуглые князья со свитами непорочных дев приносят дары в виде вина и стихов мраморным изваяниям неведомых богов. На улицах Круга Великого Летописца величайшие умы мира составляют, покупают и продают свитки и пергаменты на десятках разных языков.

Падискар. Некогда прозванный Сверкающей жемужиной Джалмерея, ныне Падискар — всего лишь кольцеобразное поселение рыбаков и фермеров. Богатые сады и грунтовые дороги, связывающие отдалённые фермы, окружают покинутый город. Ещё при жизни Некса Падискар был центром удовольствий и обучения магии. Отсюда, из зданий с высокими сводами, стоящих вдоль пустых улиц Старого Падискара, бежали в ужас Верховные Владыки Некса. Неизвестно, что именно они обнаружили под этими сводами. Что-то воеет на ветру во тьме под руинами в центре Падискара. Испуганные жители шепчутся, что это призрак бога, в древние времена тайно привезённого в земли Некса махараджей Кибен-Салдом из восточной империи.

Прада-Ханам. Жители Прада-Ханама утверждают, что на этом месте была небольшая деревня вплоть до 2821 года, когда однажды утром прямо на окраине таинственным образом возникло огромное сооружение. Центральный купол загадочного здания окружают четыре восьмигранные угловые башни, увенчанные куполами, которые в два раза выше центрального. Внутри него — единственное большое помещение с плиточным полом, а в каждой башне нет ничего, кроме винтовой лестницы, ведущей в комнату, единственное окно которой смотрит на восток — как говорят, в сторону Вудры. Само здание известно как Зал Шёпота Прада-Ханама, а маленькая рыбацкая деревня теперь стала процветающим городом. Тайна появления Зала Шёпота так и не разгадана, но некоторые искатели приключений утверждают, что исследовали странный спиральный

лабиринт под Залом. К сожалению, все, кто так говорил, рано или поздно умирают от странного недуга, который словно превращает плоть в камень, а кости — в железо.

Чистый храм махараджи. Река Салд почти от края до края рассекает остров Джалмерей, стекая с невысоких холмов на восточном берегу к океану на западе. Прекрасный бело-золотой храм построен над истоком реки. За храмом ухаживают связанные с ним гении и небольшая армия рабов под предводительством преданных долгу хозяев. Раз в четыре года тысячи жителей острова совершают паломничество вверх по реке от Нисвана к храму, чтобы засвидетельствовать своё почтение великому махарадже Кибен-Салду — хотя махараджа похоронен в другом месте (многие верят, что он до сих пор живёт где-то на Голарионе). Народ Джалмерея почитает это место, как будто его могила находится здесь.



СОВЕТНИЦА
МАУРЬЯ-РАМ



Друма

РЕЛИГИОЗНЫЙ
РАЙ ДЛЯ ТОРГОВЦЕВ



Мировоззрение: принципиальное
нейтральное

Столица: Керс (18300)

Важные поселения: Двойные Врата (5500),
Детмер (8200), Дом Пророка (6900), Макриди
(3200), Торговые Врата (2150)

Правитель: Верховный пророк Келлдор

Государственный строй: торговая олигархия

Языки: всеобщий, дварфийский

Религия: Абадар, Пророчества Калистрада, Тораг

Дод пологими холмами и богатыми пастбищами Друмы (которую её жители называют «Друмийской Калистократией») находятся самые богатые залежи драгоценных камней и металлов в Авистане. Это даёт её догматичным лидерам, приверженцам Пророчеств Калистрада, значительное влияние на политику и дела во всём регионе Внутреннего моря. В этих Пророчествах — записи видений некоего чудаковатого мистика начала эпохи Воцарения — строго оговорены все сферы жизни, включая сексуальные и пищевые ограничения, определённый узор на богатых одеждах и ношение длинных белых перчаток, чтобы не оскверниться физическим контактом с иноверцами.

ИСТОРИЯ

Хотя может показаться, что странствующие «пророки» Друмы могли бы стать заманчивой целью для воров и мошенников, умные представители преступного мира обходят их стороной, зная, что несметные богатства друмийцев часто влекут за собой неприятные магические сюрпризы, мощные прорицания и мстительных убийц. Очень немного из украденного у такого пророка задерживается у вора надолго. Потому эти увешанные драгоценностями торговцы ведут себя с подчёркнутой надменностью и небрежным бесстрашием, что зачастую даёт им преимущество в переговорах.

Такие переговоры сыграли критическую роль в возвышении пророков более 2000 лет назад, когда их посредничество помогло объединить грызущиеся дварфийские государства гор Пяти Королей. Керсийское соглашение 2332 года О. А., принятое благодаря носящим белые перчатки приверженцам Обетованного пути, дало им автономию и существенную власть над обширными залежами полезных ископаемых к югу от озера Энкартан.

В то время как прежние сюзерены Друмы, дварфы, удалились от мира в свои древние чертоги в восточных горах, друмийские пророки объединяли силы внутри государства,

распространяя заветы Пророчеств Калистрада. Приверженцы других религий и неверующие сталкиваются в Друме с неприязненной терпимостью. Неверующие никогда не достигают высоких должностей в государственной администрации, а правоверные всегда предпочитают заключать сделки друг с другом.

Клявшиеся писанием Калистрада не дрогнули, когда со смертью Ародена нарушилось предсказание и настала эпоха Утраченных Пророчеств. Самое убедительное из их собственных Пророчеств говорит о грядущем часе победы, когда приверженцы Калистрада применят финансовые рычаги, чтобы стать хозяевами мира и достичь некоего метафизического бессмертия. То, что другие предсказания в последние годы не сбываются, не смущает друмицев — они утверждают, что их Пророчество не подпадает под действие магических правил и его исполнение зависит лишь от верных. Они утверждают: Ароден не влиял на то, сбудутся ли пророчества, а вот приверженцы Калистрада могут повлиять. Постоянная экспансия и растущая финансовая мощь шаг за шагом приближают правоверных к окончательной цели их учения.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Хотя многие друмийские дварфы и другие народы поддерживают самоотверженную риторику пророков Калистрада, официальная доктрина признаёт лишь людей достойными высшей вселенской награды. Для друмийского купца не имеют значения социальный статус и воспитание, если верный способен добывать богатство, доказывая таким образом свою ценность для мира. Даже бывшие рабы могут жить по доктрине Пророчеств. Поэтому множество беглецов из Челии и Искера воспринимают работу в полях и копях Друмы как первый шаг к успеху. Хотя некоторым действительно удаётся вырваться из нищеты и войти в правящую элиту, большинство с их скромными накоплениями так и остаются в низком ранге прислуги или разнорабочих. Некоторые из этих несчастных покидают суровое государство ради свободных Речных Королевств, но многие вступают в зловещую Лигу наёмников Друмы. Члены этой лиги безжалостны, прекрасно обучены и вооружены и защищают Калистократию и её самую ценную собственность. Чёрная форма наёмников резко контрастирует с белыми одеждами купцов, но члены Лиги верны, как големы, — и, говорят, ещё более смертоносны. Хотя этим наёмникам несвойственна бессмысленная жестокость, они совершенно аморальны при исполнении приказов. Кроме обязанностей личных телохранителей, «черномундирники» сопровождают друмийские караваны и баржи и пересекают Внутреннее море, выполняя поручения хозяев. Куда бы ни отправились их отряды, где-то рядом маячит призрак богатства.

Друмийцы невысокого мнения о своих соседях. Правительство Молтуна проводит трогательно наивную экономическую политику, а их военную мощь легко купить. Верховный пророк Келлдор и его собратья тайно владеют

огромными территориями Искера, и ради исполнения Пророчества купцы-правители планируют скупить ещё больше. Хотя андоранские борцы за свободу — ценные торговые партнёры, их горячность беспокоит торговые дома Макриди. Ну а Кионин представляет собой величайший неосвоенный рынок Авистана. Купцы-правители каждую неделю отправляют в Зеленозлат полные корабли товаров, предлагая эльфам всё, что только может вовлечь их в регулярную торговлю.

Верховные купцы-правители Калистократии контролируют Блистательную бюрократию Друмы, но не собираются терять свои доходы, постоянно занимаясь государственными делами. Административная работа достаётся энергичным середнячкам, которые используют бюрократию как путь к богатству. Большинство чиновников держатся на этой работе по 8–10 лет, поскольку со временем находят более (или менее) доходные предприятия на стороне. Некоторые закоренелые бюрократы скрепя сердце довольствуются установленным жалованьем, а отдельные отступники предпочитают государственную службу коммерции. Верховный пророк Келлдор не принадлежит ни к одному лагерю, находясь на вершине собственной пирамиды купцов и политиков. Благодаря богатству и связям, Келлдор — один из самых влиятельных людей в регионе Внутреннего моря.

По сути, Пророчества Калистрада побуждают верных подтверждать свою ценность для мироздания путём обретения личного богатства. Высокопоставленные купцы-правители и квазирелигиозная бюрократия, поддерживающая официальную доктрину, украшают себя золотыми и платиновыми цепями и сверкающими драгоценными камнями. Набожные граждане Друмы знают величину своего капитала как собственное имя. Легко понять, насколько на самом деле богат любой из верных — чем больше он имеет, тем больше выставляет напоказ. Делать деньги можно на всём: на войне и мире, голоде и изобилии, смене дня и ночи или времён года. Здесь никто не довольствуется тем, что имеет, и всегда можно заинтересовать друмица чем-то ещё.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Двойные Врата. Это раскинувшийся на берегу озера Энкартан полугород-полулагерь, состоящий из белых парусиновых шатров. В сердце этого поселения стоят две каменные башни, давшие ему название. Наверху башни соединены мостом, в них ведут деревянные лестницы, которые в случае чего можно сжечь. Именно среди шатров Двойных Врат те, кто желает стать частью государства Друма, должны постичь Пророчества Калистрада и затем принести клятву верности пророку и стране. Численность населения постоянно меняется, но здесь всегда можно найти как минимум 500 верных друмицев, наставляющих в десять раз больше неофитов. Каждое утро на рассвете и каждый вечер на закате с башен звучит рог, призывая новообращённых



оторваться от дел, надеть хламиды и белые перчатки и повторить вслух догматы веры. Хотя на то, чтобы получить право покинуть лагерь, нужно не более недели, некоторые из кандидатов остаются здесь годами, но просветление постоянно ускользает от них.

Детмер. В этом городе на берегах озера Энкартан расположена верфь, где строят и спускают на воду как плоскодонные купеческие баржи и резвые каравеллы, так и боевые фрегаты и шлюпы. Здесь почти не ведётся внешняя торговля, город в первую очередь сосредоточен на строительстве и обслуживании флота Друмы. Детмер также служит портом приписки для кораблей, патрулирующих окрестные воды. Поэтому пираты, беженцы, контрабандисты и прочие нежелательные элементы держатся подальше от залива Согласия.

Дом Пророка. Хотя Керс — официальная база Лиги наёмников, костяк этой организации куют в другом городе. Дом Пророка — её штаб-квартира, и главное предназначение этого места — дать новобранцам место для проживания и тренировок. Как только долгое обучение закончено, их отправляют в дело, выполнять волю государства. Сам город симпатичный, с широкими улицами, обрамлёнными громадными дубами и жмушכים друг к другу

старомодными кирпичными домиками. Стены города — толстые и практичные, серого цвета — построены для защиты, а не ради красоты. Они образуют грубую восьмёрку, разделяющую город на две половины: военную и обслуживающую. Там, где стены встречаются, посреди города возвышается внушительная крепость из чисто-белого камня, сверкающего на солнце. Это строение известно как Тысяча Щитов, штаб-квартира и главная тренировочная площадка Лиги наёмников. Его малая башня, называемая просто Школой магии, известна в народе как Шрам, поскольку выделяется своей мрачной чернотой и вокруг неё почти непрерывно кружится вихрь магической энергии. Хотя местные и не доверяют тому, что здесь творится, они не рискуют задавать вопросы Лиге наёмников и ведут себя так, будто Шрама нет вовсе.

Керс. Этот процветающий город особняков и похожих на особняки общественных зданий царит над южным концом залива Согласия. Здесь принято кичиться своим богатством: кирпичи усеяны драгоценными камнями, статуи высотой в несколько этажей сделаны из сплавов драгоценных металлов, и каждая балка в каждом доме — из редких пород дерева. Но, несмотря на показное богатство, здесь

не слышали о воровстве. Ни на улицах, ни над или под ними не укрыться от Лиги наёмников — одной из наиболее щедро финансируемых организаций государства, основанного на прибыли. Если трудами наёмников местные купцы могут безопасно путешествовать по дорогам и рекам Друмы, то их усилия в родном городе Лиги доходят почти до абсурда. Лига не жалеет средств на защиту фантастического богатства Керса: на страже города постоянно находятся защитные чары, скованные потусторонние существа, мистические сигналы тревоги и штатные тайновидцы.

Лес Палакар. Хотя лесорубы из Макриды обследовали большие пространства Палакара, на карте этого необъятного леса остаётся ещё много белых пятен. Договор Макриды с феями Палакара не позволяет заходить далеко в лес в поисках ценных деревьев, и в результате о том, что находится в глубине леса, известно сравнительно мало. Он рассечён на три части Богатым Протоком и Великой Золотоносной рекой. Каждой частью управляет свой род фей (в одном преобладают дриады, в другом сатиры, в третьем нимфы), члены которого редко уходят далеко от центральных районов своих лесов. Конфликты между этими тремя фракциями — обычное дело, а иногда они выплёскиваются и в соседний Макриду.

Макрида. Этот тихий, спокойный, окружённый лесами посёлок стоит на перекрёстке Великой Золотоносной реки и Богатого Протока. Зажиточный, но явно не столь роскошный, как прочие друмийские поселения, Макрида — это в первую очередь посёлок лесозаготовителей. Дровосеки из Макриды не просто вырубают окружающие леса, а берут лишь редкую и лучшую древесину, достойную заготовки. Богатый лесоторговый посёлок, который обрабатывает всего пару-тройку деревьев в день, — может звучать странно, но друиды и лесные эльфы, живущие в этих лесах, не жалуются. Действительно, многие древоразведчики, живущие в Макриде, сохраняют дружеские отношения с лесными феями. Феи считают периодическую гибель пары сумеречных деревьев или пауэлиэлей приемлемой — с учётом того, что дровосеки легко могли бы вырубить весь лес. И разумеется, срезка нескольких редких деревьев в день вместо содержания большой сети лесопилок в точности совпадает с Пророчеством Калистрада о сбережении ресурсов.

Торговые Врата. Построенные вокруг остатков давно выработанного рудника, Торговые Врата являются официальным посольством гор Пяти Королей в Друме. Торговые Врата — двойственное поселение: наверху город с высокими башнями и толстыми стенами вокруг разрушенной шахты, а внизу лабиринт пещер, кузниц и жилых помещений. Дварфы Торговых Врат даже более закалённые, чем их собратья

в горах, а их терпеливость при заключении сделок и договоров обросла легендами. Действительно, в Друме многие говорят: «Лучше пусть дварфы из Торговых Врат получат то, что хотят, чем годы ждать, пока они передумают». Дварфы также используют этот город для расширения торговли с соседним Кионином, но их неустанные попытки приносят мало плодов из-за давней напряжённости между Друмой и эльфийским государством. Несмотря на эти сложности, дварфы Торговых Врат не принимают ответа «нет» и никак не могут понять, что, скорее всего, именно это осложняет их взаимоотношения с эльфами.



ПРОРОЧИЦА
КАЛИСТРАДА



Земли Владык Мамонтов

ЗАТЕРЯННАЯ СТРАНА
НА КРАЙНЕМ СЕВЕРЕ

Мировоззрение:

нейтральное

Столица: нет

Важные поселения:

Ледяные Ступени (11300),

Толгут (3900), Хиллкросс

(8400)

Правитель: Могучий Кулдор, пастырь Медвешкурых последователей

Государственный строй: вольный союз примитивных, в основном людских племён

Языки: великаний, халлит

Религия: Горум, Дезна, Ровагуг



На севере Авистана лежит древняя земля, где до сих пор бродят доисторические животные. Это дикая ничейная территория, на которую пока не претендуют возможные завоеватели. Негостеприимность этого края и его обитателей пока сдерживает тех, кто хотел бы сюда вторгнуться.

Как следует из названия, земли Владык Мамонтов известны в основном благодаря гигантским животным. Здесь можно найти несколько разновидностей мамонтов

и мастодонтов, а также стада туров, бизонов и более странных зверей, пасущихся в продуваемых ветрами прериях. Броненосные глиптодоны и гигантские ленивцы питаются жёсткими кустарниками, а на них охотятся пещерные львы и саблезубые тигры. Даже динозавры порой заходят в долины Бивневых гор: во многих ущельях там необычно тепло и создаются идеальные условия для обитания этих огромных ящеров.

Ходят невероятные слухи о том, что животные, которыми так славятся эти края, каким-то образом попали сюда из невероятного подземного мира с собственным ложным солнцем — жестокого микрокосма, населённого динозаврами и примитивными людьми. Общество Искателей направило пять экспедиций в этот легендарный затерянный мир, но никто оттуда живым не вернулся.

ИСТОРИЯ

Несмотря на удалённость, земли Владык Мамонтов часто посещают путешественники из других стран. Сюда приходят орки Белкзена, чтобы отловить мамонтов и других крупных зверей и использовать их в своих бесконечных войнах. С запада наступают слуги ненавистной царицы ведьм, которая

постоянно пытается расширить границы Иррисена за счёт этих земель. Но величайшая угроза лежит на востоке, где пульсирует Мировая Язва, медленно расширяя зону своего демонического влияния. Точной границы между этими двумя странами нет, но известна некая точка — на халлите она зовётся *хрунгара*, — за которую мамонты по своей воле не заходят. Отсутствие цивилизации и относительная сила местных племён и огромных животных не дают распространиться демоническому влиянию, поскольку хозяев Мировой Язвы пока не очень-то привлекают земли Владык Мамонтов.

Основной поток грузов и путешественников вливается в эту страну с севера, и там же сосредоточены крупнейшие поселения. Ледяные Ступени — одно из двух мест, где проходят торговые пути через Корону Мира в Тянь-Ша. Если торговля с Минкаем в основном идёт через Калсгард в землях Королей Линнормов, то караваны из северных Стран-Преемников направляются в Ледяные Ступени.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

У Владык Мамонтов нет центральной власти. Племена объединяются по родству. Несколько родственных племён образуют группу «последователей» могущественного воина или вождя. После смерти лидера последователи избирают себе нового вождя, стараются присоединиться к другому харизматичному лидеру или разбиваются на мелкие племена. Лидерство определяется по великим и рискованным делам, хитрости и героическим поступкам, так что смена власти бывает часто.

Сегодня самым влиятельным из Владык Мамонтов является Могучий Кулдор из Медвешкурых, у него в племени несколько тысяч человек. Зимует Могучий Кулдор в горах к юго-востоку от Ледяных Ступеней, и его последователи здорово наживаются на торговом пути через Корону Мира. Это высоченный мускулистый келлид, громадный даже для своей страны, где выживают сильнейшие. Говорят, ни один человек не может сравниться в богатырской силе с Могучим Кулдором, который управляет своими дикими последователями, сидя верхом на шерстистом носороге.

Другие крупные группы — Большой Клык, Ледяная Бездна, Чешуйчатые и Челюсти Ленивца, а также отдельные племена вроде Ночной Охоты и ныне вымерших Шести Медведей. Обычно одновременно существует 10–30 больших групп «последователей» и примерно 200 мелких, от изгнанных кланов до разбойничьих шаек. Простой народ передвигается пешком, а меховые шатры и пожитки грузят на волокуши, в которые запрягают мамонтов и других ручных животных. При встрече с такими группами стоит помнить, что слово Владыки Мамонтов — закон и что они особенно

подозрительно относятся к магии, которая выходит за рамки их традиционного шаманизма.

У Владык Мамонтов нет ни столицы, ни общепринятого места сбора. Местные жители следуют за разными стадами крупных животных и возвращаются к подобию цивилизации только при необходимости. В землях Владык Мамонтов мало поселений, и большинство из них — уступка путешественникам. Ибо для келлидов дом там, где стоят их шатры, а когда добыча уходит, снимаются с места и кочевники.

Келлиды из племён Владык Мамонтов питают странную смесь ненависти и почтения к великанам — они постоянно воюют с великанами, но известно, что они принимали в племя осиротевших юных великанов. Среди последователей Владык Мамонтов обладание рабами-великанами считается признаком могущества. Герои из этих племён совершают набеги в Кодарские или Бивневые горы, ища славы в истреблении великанов. Они не убивают всех подряд, а чаще берут в рабство молодых великанов, обучают их жизни на огромных открытых равнинах и обходятся с ними как с братьями. Некоторые мистики почитают этих подкидышей почти с религиозным рвением.

Со временем «усыновлённые» великаны привязываются к захватчикам и сражаются насмерть, защищая своих новых родичей и их предводителей. Чем больше великанов служат владыке, тем почётнее. У Могучего Кулдора их почти дюжина.

Владыки Мамонтов спокойно ходят среди первобытных животных, населяющих их края, забирая столько, сколько нужно на мясо, мех или как тягловый скот. Их успех отчасти объясняется глубокой уверенностью в том, что они избранный народ своего края, а отчасти — магическими талисманами, сделанными местными друидами. Эти *зверинные фетиши* (см. главу 6) представляют собой фигурки животных, на которых они должны влиять, сделанные из пучков шерсти, камешков и жил.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Громовые степи. Эта обширная равнина тянется от предгорий Бивневых гор до Мировой Язвы. До падения Саркописа этот регион был населён бесчисленными племенами Владык Мамонтов, но сегодня здесь бродят лишь стада гигантских животных, которые становятся всё более злобными и сходят с ума от ужаса, а с востока продолжает напозать демоническая скверна.

Каньон Красной Руны. Несмотря на то, что граница с Мировой Язвой лежит гораздо восточнее, стены этих





сообщающихся ущелий стали чернеть и краснеть, а временами пузыриться, как трясина, или сочиться кроваво-красной жидкостью. Местные животные сделались уродливыми и агрессивными. Вожди полагают, что сюда каким-то образом просачивается Мировая Язва, поскольку к этому месту отказываются подходить мамонты и кое-где определённо пахнет злом. Путешественники (в основном иноземцы) заметили, что очертания каньона напоминают демоническую руну (особенно если смотреть с воздуха или с соседних гор), хотя насчёт её значения мнения расходятся.

Бивневые горы. Бивневые горы не только делят страну на две части, но и прикрывают её от самых жестоких бурь Короны Мира. Эта суровая заснеженная горная гряда славится своими многочисленными проходами и перевалами, хотя и соперничает с Кодарскими горами в плане высоты и опасности. На западе от Бивневых гор земля круглый год укрыта снегом. На востоке большую часть года снега нет. Сами Бивневые горы известны как владения морозных великанов, и их легендарный вождь, Ярл Гнаргорак, давно ведёт войну с варварскими племенами. Ярл Гнаргорак объявил себя законным властелином всех морозных великанов — и мало кто из великанов готов это оспаривать.

Ледяные Ступени. Это крупнейшее постоянное поселение в землях Владык Мамонтов. Ледяные Ступени находятся у основания ледяной стены, отделяющей эти земли от Короны Мира. В стене вырезаны рассчитанные на человека ступени, выложенные тяжёлыми блоками вулканического камня. Эта лестница идёт зигзагом по отвесной ледяной стене. Наверху, на самом краю ледника, установлены громадные лебёдки — они спускают вниз телеги и сани, пережившие опасный поход из Стран-Преемников. Ледяными Ступенями управляет По-Ла по прозвищу Чиновник. По-Ла утверждает, что когда-то служил при дворе Огненной императрицы Цзай-Мин, пока не поссорился с дочерью правительницы и не был вынужден бежать ради спасения жизни. Правда это или нет, он и его помощники держат штат хорошо вооружённых проводников. Эти проводники помогают торговцам преодолеть опасности на пути к землям Владык Мамонтов и наблюдают за состоянием лестницы, вырубая новые ступени взамен осыпавшихся и заменяя вышедшие из строя лебёдки. Учитывая царящий здесь холод, усиленный ледяными чарами ведьм из Иррисена, аварии случаются не так уж часто. Недавняя утрата Саркориса, захваченного Мировой Язвой, сказала и на прежде прибыльной торговле в Ледяных Ступенях,

поскольку теперь нет надёжного и безопасного пути к цивилизации. По-Ла всё время пытается договориться с живущими на юге орками о безопасном проходе в обмен на разрешение охотиться на гигантских животных.

Столовая гора Гинджи. Хотя в землях Владык Мамонтов все открытые места по-своему опасны, племена, кочующие в этом районе, вынуждены поглядывать не только на горизонт, но и на небо, поскольку это территория Ночной Змеи. Говорят, это легендарное существо выглядит как огромная змея с нетопыринными крыльями и умеет обездвигать жертву свирепым взглядом. По другим рассказам, оно похоже на Сэндпоинтского дьявола. Эту тварь обвиняют в многочисленных исчезновениях одиноких охотников, разведчиков и скота.

Пуп Земли. В Бивневых горах есть много глубоких ложин, выходящих в просторные пещеры, а посреди паутины пещер и долин находится огромная многоярусная яма под названием Пуп Земли. Стены тринадцати ярусов этой ямы украшают черепа свирепых медведей и других злобных животных, а также массивные кости тварей, бродивших по Голариону давным-давно, в прошлой эре.

На дне ямы находится небольшое, в размер человека отверстие, которое местные называют *сипалу*, или Пупом Земли, — вход в серию каменных тоннелей, ведущих в более древний, первобытный мир. Тоннели населены дикими животными и призраками одетых в шкуры воинов минувших эпох. Те, кто доходит до самой глубины Пупа Земли, попадают в таинственную страну, известную в некоторых трудах как Глубокий Толгут, — затерянный мир, где царят динозавры, троглодиты и удивительные животные.

Река Гулик. Западное течение этой реки служит границей между Иррисеном и землями Владык Мамонтов. Келлидские племена часто сталкиваются на реке Гулик с воинами ульфенов под предводительством ведьм, отчего эти места политы кровью, пустынь и здесь часто являются духи погибших воинов, не готовых покинуть мир живых. Более того, выводки троллей — как обычных, так и ледяных — бродят по речным низинам, истребляя и ульфенов, и келлидов. Но чаще эти твари служат жутким Зимним ведьмам, действуя как возобновляемый заслон против варварских племён Владык Мамонтов.

Толгут. Как и Ледяные Ступени, Толгут расположен у подножия Короны Мира, но, как ни удивительно, там тепло, а в проделанных ледником глубоких долинах растут огромные тропические папоротники, рододендроны и саговники. Земля обогревается горячими источниками и лавовыми трубками, которых немало

в этой части страны. Долины полны огромных ящеров, а также хищников. Поэтому посёлок Толгут обнесён стенами, хотя хищники часто их проламывают. Но главная угроза исходит не от диких животных, а от странных и уродливых тварей, выходящих из Мировой Язвы. Пока в западных пределах становится всё холоднее из-за магии царицы ведьм, на востоке с каждой зимой всё ближе Мировая Язва, и однажды Толгут сам может попасть под её чары.

Хиллкросс. Хиллкросс — ближайшее подобие места общих собраний у Владык Мамонтов. Он расположен на самом большом перевале через Бивневые горы, в глубокой расщелине, которая не покрывается льдом даже в самые холодные зимы. Хиллкросс — всё же скорее постоянный лагерь, чем город, но многие торговцы с юга останавливаются здесь, чтобы заключить сделку с Владыками Мамонтов или с другими приезжими.





Земли Королей Линнормов

ХОЛОДНАЯ РОДИНА
ВИКИНГОВ

Мировоззрение: хаотичное нейтральное

Столица: Калсгард [72080]

Важные поселения: Бильд [6730], Йоль [9500], Потерянный Дом [4320], Тролль-хейм [12 120], Хальгрим [26340]

Правители: Ингимундр Буйный, Опир Восьмипалый, Свейн Кровавый Орёл, Белая Эстрид

Государственный строй: свободная конфедерация варварских племенных монархий

Язык: скальдический

Религия: Горум, Дезна, Тораг, Эрастил



Короли Линнормов правят, пусть и номинально, крайним северо-западом Авистана — суровой холодной страной коварных болот, зелёной тайги и огромных, усеянных валунами морен, оставленных отступающими ледниками. Побережье ветренное и холодное, полгода идут дожди, остальные полгода — снег. Чем дальше к востоку, тем холоднее, вплоть до замёрзших окраин

Иррисена, который захватил восточные пределы этого государства 1400 лет назад и не намерен отдавать.

Жизнь в этих краях тяжела. Где нет мёрзлых болот, там земля густо усыпана валунами, и в разгар зимы перед местными жителями часто встаёт мрачный призрак голода. В результате те, кто покрепче, летом занимаются торговлей, привозя с юга провизию, предметы роскоши и всякие диковины Внутреннего моря. Путешественники берут с собой топоры и маленькие круглые щиты — вдруг представится случай пограбить. Каждый местный житель в душе викинг, ведь дальние страны не так опасны, как их холодная родина.

Но не только холод и дикие животные делают этот край столь жестоким. Необжитые земли между хуторами населяют феи и линнормы, поскольку по этим краям проходят разломы, соединяющие Голарион с Первым миром. Здесь полно фей, а также гномов, азат, троллей и духов природы. Зачарованные животные могут умолять о пощаде, а могут проклинать тех, кто им угрожает. Тут водятся и более жуткие твари. Самые опасные из этих иномирных существ — легендарные линнормы, громадные твари, считающиеся первыми драконами Голариона. Военный вождь должен убить одного из них, чтобы стать Королём Линнормов.

ИСТОРИЯ

Эту обширную территорию на северо-западной оконечности Авистана издавна населяли племена Королей Линнормов. Никто не может уверенно сказать, откуда они взялись, — они властвовали тут задолго до того, как в эти суровые края пришли первые исследователи с юга. Короли Линнормов владеют не только этой землёй, но и морем. Ещё в 473 году до О. А. Король Линнормов Ульвас привёл флот варваров на запад, в Аркадию, и построил там Валенхалл, рай на земле. В последующие века появились рассказы о выдающихся ульфенах, и в большей части Авистана легенды и предания об ульфенских захватчиках на украшенных драконьими головами драккарах неизменно вызывают страх и восхищение.

Единственным позорным поражением Королей Линнормов остаётся Зимняя война 3313 года. Менее чем за тридцать дней царица ведьм Баба-яга отхватила восточные территории этой страны и создала там собственное государство Иррисен. Это поражение до сих пор не даёт покоя Королям Линнормов. Однако границы Иррисена хорошо охраняются, и пока Короли Линнормов разьединены, у них нет шанса вернуть утраченные земли.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Собственно Короли Линнормов — несколько мелких вождей, управляющих немногочисленными крупными поселениями в этом регионе. По традиции только король может внести голову линнорма в городские ворота. Потом эту голову обычно вешают над троном короля как знак могущества и отваги, но некоторые Короли Линнормов предпочитают демонстрировать свои победы иначе. С учётом сложности охоты на линнормов число королей варьируется от двух до семи одновременно. Только в Калсгарде не прерывается род героев со времён ещё до Зимней войны. Каждый король является высшей властью в своей земле, и конфликты между этими игрушечными королевствами решаются либо третьей стороной, либо выплатой вергельда, либо поединками лучших воинов.

Свейн Кровавый Орёл — самый старший и могущественный из нынешних королей, и скальды шепчутся, что вскоре он оставит престол и отправится в Валенхалл в далёкой Аркадии. Он только ждёт подходящего кандидата, который бы прошёл в его ворота с традиционной головой линнорма. Среди младших боевых вождей уже началось соперничество: они ищут себе союзников при дворе и прочёсывают пустоши в поисках неуловимых чудовищ.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Бильда. Бильдом правит Ингимундр Буйный — драчливый, любящий спорить вождей, публично осуждающий своих «изнеженных» южных собратьев. Превосходные верфи

Бильда уступают лишь Калсгарду, и многие вольные капитаны и вторые сыновья из старинных родов до сих пор выходят отсюда на разбой, а Ингимундр смотрит на это сквозь пальцы, получая часть их добычи. В отличие от Калсгарда, Бильда откровенно недружелюбна к приезжим не-ульфенам.

Дом Чёрного Ворона. Элитная пограничная гвардия Трольхейма, Чёрные Вороны, выезжает из этой гранитной крепости на ледяные границы Иррисена. Стены главной башни увенчаны отсечёнными головами ледяных троллей и прочих чудовищных прислужников царицы ведьм, которые пересекли границу и пали жертвой бдительных патрулей Чёрных Воронов. Горячий молодой хускерл Стенваст Троллебой, заместитель командира Чёрных Воронов, страстно желает сделать Дом Чёрного Ворона базой для вторжения в Иррисен и вернуть земли, утраченные во время Зимней войны.

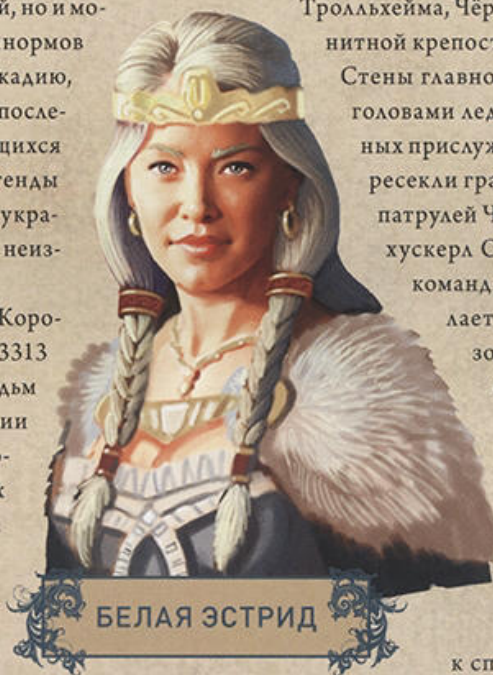
Йоль. Йоль расположен на каменистом нагорье к югу от леса Грунгир. Правит там Офир Восьмипалый, который ещё юным ввалился в город в снежную бурю, неся привязанную к спине голову линнорма. Возможно,

голова выглядит несколько подгнившей из-за пережитых тягот, но в городе шепчутся, что Восьмипалый не герой, а сборщик падали. Поэтому его власть не так прочна, как у других королей, и местные хутора часто игнорируют его указы.

Калсгард. Город Калсгард на южном берегу реки Студёной — крупнейшее поселение в землях Королей Линнормов и резиденция Свейна Кровавого Орла. Это самый космополитичный населённый пункт в стране. Среди его жителей — ульфены, дварфы, гномы, а также торговцы из Варисии и южных земель. Калсгард открыт для внешней торговли. В одном из прибрежных районов есть даже большой тяньский анклав, поскольку здесь находится конечная точка очень прибыльного, но опасного торгового пути из Тянь-Ша в Авистан через Корону Мира.

Кальва. Легенды гласят, что сами боги прорубили пролив между островом Кальва и материком, чтобы разделить их жителей. Современные ульфены благодарны за это богам, поскольку обитатели Кальвы — каннибалы. Известные своим бешеным нравом и белёсыми глазами, жители Кальвы держатся замкнуто. Ходят слухи, что они служат неведомым тварям, живущим в центре острова.

Коппарбергет. На крайнем западе Кодарских гор находится большой открытый медный рудник, приносящий землям Королей Линнормов значительную долю доходов. Рудник существует уже несколько столетий и часто переходит от одного Короля Линнормов к другому. Хотя рудник ближе к Йолу, Свейн Кровавый Орёл сумел отобрать его у Опира



БЕЛАЯ ЭСТРИД



Восьмипалого. Теперь на руднике трудятся дварфы, союзные Калсгарду, что, несомненно, внесло свой вклад в возвышение этого города.

Ледяной Предел. Северная часть земель Королей Линнормов известна как Ледяной Предел, и живут там варки — полукочевое племя, считающееся потомками варисийцев, которые в старину зашли далеко на север и смешались с тяньскими изгнанниками, попавшими сюда из-за Короны Мира. Варки зарабатывают на жизнь рыболовством, охотой и выпасом северных оленей в холодной тундре. Народ независимый и верный традициям, варки не подчиняются никому из Королей Линнормов и не обращают внимания на государственные границы. Они следуют за стадами северных оленей, заходя на восток в Иррисен (царица ведьм и её прислужники явно не чинят им препятствий) и в земли Владык Мамонтов.

Ледяной Шпиль. Королей Линнормов, как и их соседей из Иррисена, веками влекли к себе древние руины, называемые Ледяным Шпилем. Стоящий посреди ледяной равнины у северной границы страны, Ледяной Шпиль некогда был логовом древнего линнорма по имени Вьялдехун. Хотя сам зазубренный Шпиль поднимается всего

на 40 футов, длинная обледеневшая лестница ведёт вниз, в многоярусное подземелье, кишящее чудовищами. В подземных ледяных пещерах до сих пор чувствуется запах жившего здесь дракона. Ещё никто не прошёл подземелье Ледяного Шпиля до самого дна, но исследователи, которым удалось выжить, рассказывают, что на глубине залы и коридоры выглядят очень странно и чужеродно.

Логово Фафнейра. Ульфены избегают селиться в мрачной чаще леса Грунгир, поскольку это владения легендарного линнорма Фафнейра, который живёт в глубине леса столько же, сколько правят Короли Линнормов. Самый первый Король Линнормов Калсгарда, Себьёрн Рукоклык, встретил свою смерть, придя в этот лес за головой Фафнейра. Легенды гласят, что тот, кто убьёт этого могучего линнорма и принесёт его голову, станет королём всех ульфенов и наконец-то объединит мелкие грызущиеся королевства в могучее государство.

Нитвейль. Те, кто знаком с северными преданиями, знают, что щель между Голарионом и Первым миром проходит по мерзлым землям Королей Линнормов. И нигде она так не заметна, как в Нитвейле, Королевстве фей. Город странных, причудливых домов и узких извилистых улочек

невозможно нанести ни на одну карту. Каждое новолуние он возникает на новом месте в пределах этих земель. В Нитвейле живёт невиданное множество говорящих зверей, духов природы, загадочных фей, жутких троллей с необычными магическими способностями и ещё более странных обитателей — не говоря уже о тех, кто добровольно поселился в Нитвейле, чтобы жить и учиться. Многие обитатели Нитвейля поклоняются Старейшим из Первого мира; на самом деле здесь мало уроженцев земель Королей Линнормов. Несмотря на недобрую славу Нитвейля, того, кто отыщет дорогу и рискнёт ступить на его извилистые улочки, ждёт столько чудес, сколько не найдёшь нигде в Голарионе.

Ортост. Этот остров составляет меньшую, южную часть так называемого Щита — осколков земли, прикрывающих Рваную бухту. Среди местных он считается священным. Даже налётчики из Бильда не решаются пересечь узкий и опасный пролив между двумя островами — кроме тех случаев, когда им нужно похоронить кого-нибудь в одном из многочисленных некрополей Ортоста. Но и тогда они обвешиваются оружием и вооружаются магией для защиты от призраков древних мертвецов.

Потерянный Дом. Этот город, основанный во время Зимней войны бежавшими из Иррисена ульфенами, и сегодня часто принимает беглецов из соседнего государства. Жители Потерянного Дома бдительно следят за границей с Иррисеном. Они не забыли и не простили соседям ужасов Зимней войны. Потерянный Дом — важный источник древесины из леса Грунгир. Отсюда срубленные деревья сплавляют по Гремящей и Студёной рекам на верфи Калсгарда. Хотя у Потерянного Дома нет короля, его взял под свою защиту Калсгард.

Трольхейм. Сейчас у Трольхейма нет короля — трон пустует. Правит городом кастелян Фрейр Темноплющ, командующий большим военным отрядом, который патрулирует ледяные просторы вдоль границы с Иррисеном. Эти патрули, известные как Чёрные Вороны, охотятся в первую очередь на ледяных троллей, но и любой подданный царицы ведьм — их законная добыча.

Хальгрим. В расположенном на Суровом архипелаге Хальгриме правит король (этот титул носят оба пола) Белая Эстрид, бледнокожая воительница с почти белыми волосами и пронзительными голубыми глазами. У Эстрид нет традиционной головы линнорма над троном — его обвивает живой линнорм. Этот линнорм по имени Жгучий Язык почти ничего не говорит, только подтверждает, что Эстрид действительно победила его в честном бою и получила его свободу в обмен на жизнь. Хотя поначалу решение Эстрид пощадить Жгучего Языка было встречено другими Королями Линнормов скептически, та защита, которую дало Хальгриму присутствие линнорма, помогла переоценить некоторые старые традиции. Семь лет назад Эстрид повела флот из пятнадцати драккаров в набег на нидальский порт Нисрох, проскользнула сквозь челийскую блокаду у Арки Ародена

и триумфально вошла с добычей в Авессалом, чем прославилась ещё больше.

Чёрное озеро. О том, кто скрывается в глубине этого труднодоступного горного озера, рассказывают всякое: древний линнорм, могучий король троллей или страшная фея-чародейка, — но все сходятся в том, что на дне хранится сокровище. По крайней мере, известно, что ульфенский герой Арнлаугр Бесстрашный вошёл в это озеро в поисках своей судьбы и так и не вышел, а его прославленная броня из чешуи линнорма и волшебный меч *Риксбранд*, скорее всего, пополнили сокровищницу твари, что живёт под тёмными водами.



УЛЬФЕН-ЩИТОНОСЕЦ



Иррисен

СТРАНА
ВЕЧНОЙ ЗИМЫ

Мировоззрение:

нейтральное злое

Столица: Белый Трон (24900)

Важные поселения: Краснозуб (3500), Седолесье (8970),
Стылое Сердце (6720), Хладомор (12400)

Правитель: Царица Эльванна,
четырнадцатая дочь Бабы-яги

Государственный строй: монархия

Языки: скальдический, халлит

Религия: Зон-Кутон, Ламашту



Почти все дети Северного Авистана боятся Белых ведьм севера, живущих в ледяных дворцах и крадущих непослушных детишек тёмными зимними ночами, чтобы заточить их души в жуткие фарфоровые куклы. Но ещё страшнее легенды о ведьме-царице Бабе-яге, которая явилась в Голарион, завоевала страну и так же быстро исчезла. Говорят, однажды она вернётся, чтобы расширить свою империю далеко за пределы Иррисена.

Знаки играют в Иррисене важную роль — отвращают неудачу и гнев Бабы-яги и её детей. Кошка, собака, ворота и дерево — эти мотивы можно найти повсюду; они украшают двери, притолоки, инструменты, одежду, оружие, доспехи

и очаги. Кошки и собаки — обычные питомцы и живые символы удачи — есть почти в каждом поселении. Во всех домах устроены дверцы, через которые эти животные могут входить и выходить. Вороны — популярные фамильяры, они считаются созданиями благородными и мудрыми, а их более мелкие сородичи, воробьи, приносят неудачу, и их убивают сразу, как увидят. Но горе лучнику, который вместо вороны застрелит ворона!

ИСТОРИЯ

Около 1400 лет назад территория нынешнего Иррисена принадлежала могучим Королям Линнормов. Однажды лютой зимой с Короны Мира спустились бесчисленные синеголовые тролли и феи холода под командованием жуткой и невероятно могущественной ведьмы Бабы-яги, пришедшей из другого мира. Боевые действия продолжались всего 23 дня и завершились победой Бабы-яги. Эта самопровозглашённая царица подчинила себе весь регион, убив всех, кто сопротивлялся, и поработив остальных. Так появился Иррисен — государство, запертое в чертогах зимы.

У Иррисена мало друзей. Короли Линнормов на западе не забыли развязанной соседом Зимней войны. Обиду

усугубляют частые набеги фей и троллей в Тролльхейм и соседние вотчины: они воруют припасы, оружие, а порой и детей. Мало кому из суеверных воинов Королевства Линнормов хватает отваги зайти далеко в земли Иррисена. На границе Иррисена много маленьких избушек. Взгромоздившись на деревья, эти избушки, сильно напоминающие избушку на курьих ножках царицы ведьм, сидят на своих насестах, распахнув единственную дверь в сторону соседей Иррисена. Те, кто приближался к избушкам, рассказывают о неестественной тишине, наполняющей окрестности, и чувстве опасности. Внутри в единственной комнатке сидит в маленьком кресле (другой мебели в доме нет) фарфоровая кукла в виде седой ведьмы и смотрит немигающим взглядом на дверь, словно высматривая нарушителей границ. Люди верят, что в куклах заточены изуродованные души украденных детей. Говорят, по ночам они покидают свои избушки, чтобы охотиться и убивать путников, которым хватило глупости зайти в царство их хозяйки и, более того, оказаться после заката возле избушек. Самое страшное в этих сказках, которые часто рассказывают у костра или непослушным детям, — то, что всё это правда до последнего слова.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Как ни странно, сколотив своё царство, Баба-яга почему-то не пожелала им править, а вместо этого посадила на трон одну из своих жестоких дочерей. Каждые сто лет царица ведьм возвращается, чтобы забрать своё дитя и поставить на его место другую дочь — на следующие сто лет. Предыдущая дочь вместе с первым поколением её потомков уходит с Бабой-ягой в странные миры, времена и иные измерения. Новая правящая дочь вскоре сажает собственных детей на руководящие посты по всему царству. Мужчины командуют войсками, отправляя полки ледяных троллей и стаи зимних волков на защиту царства. А женщины, даже совсем юные, управляют страной. Эти внучки Бабы-яги, все вместе известные как Белые ведьмы, вызывают у своих подданных почтение и покорность, граничащую с поклонением. Кто-то почитает Белых ведьм из страха, а кто-то — из искреннего восхищения.

Раз в сто лет, перед возвращением госпожи, в Иррисен прибывают три всадника, чтобы напомнить жителям, кто их истинный правитель. Белый всадник — жуткий костлявый гуманоид в белых одеждах — скачет на холёном белом боевом коне, его можно увидеть только рано утром. Красный всадник в алых одеждах с золотым солнечным диском на груди, сидящий на золотисто-рыжем жеребце, является днём. Чёрный всадник носит угольно-чёрные одежды, скачет на вороном боевом коне и показывается только ночью.

Говорят, что каждый из них олицетворяет один аспект магического искусства Бабы-яги и чувствует верность или неверность её подданных. Всадники осыпают дарами верных и карают проклятиями или гибелью изменников. Дети Бабы-яги называют всадников День, Солнце и Ночь.

О них известно очень мало.

Царица Эльванна правит Иррисеном железной рукой при поддержке своей могущественной матери, и никто не смеет ей противиться. Эльванна практически не покидает свой дворец в Белом Троне, но от её имени во всех населённых местах Иррисена действуют её многочисленные сыновья и дочери. Обо всём, что происходит в её владениях, царица рано или поздно узнаёт. Поскольку срок её правления подходит к концу, царица и её отпрыски усердно трудятся, чтобы оставить свой след в Голарионе. Они возводят громадные памятники самим себе, оставляют многочисленное потомство, носящее их имя, и облагают страну самыми суровыми налогами, какие только знал Иррисен.

Веками подпольная группа сопротивления, известная как Вестники Лета, ведёт изматывающую партизанскую войну против Белых ведьм и неестественной зимы, накрывшей Иррисен. Вестники — потомки ульфенов, изначально населявших Иррисен, и борцы за свободу. Среди них много друидов.

Они составляют скорее добровольное братство единомышленников, чем организованное движение, — так проще уходить от преследования, когда агенты Белых ведьм неизбежно разоблачают кого-то из них. Вестники ставят своей целью свержение Белых ведьм и восстановление нормальной смены времён года в этой скованной льдом стране. Они ещё не придумали, как победить саму Бабу-ягу, если первая цель будет достигнута.

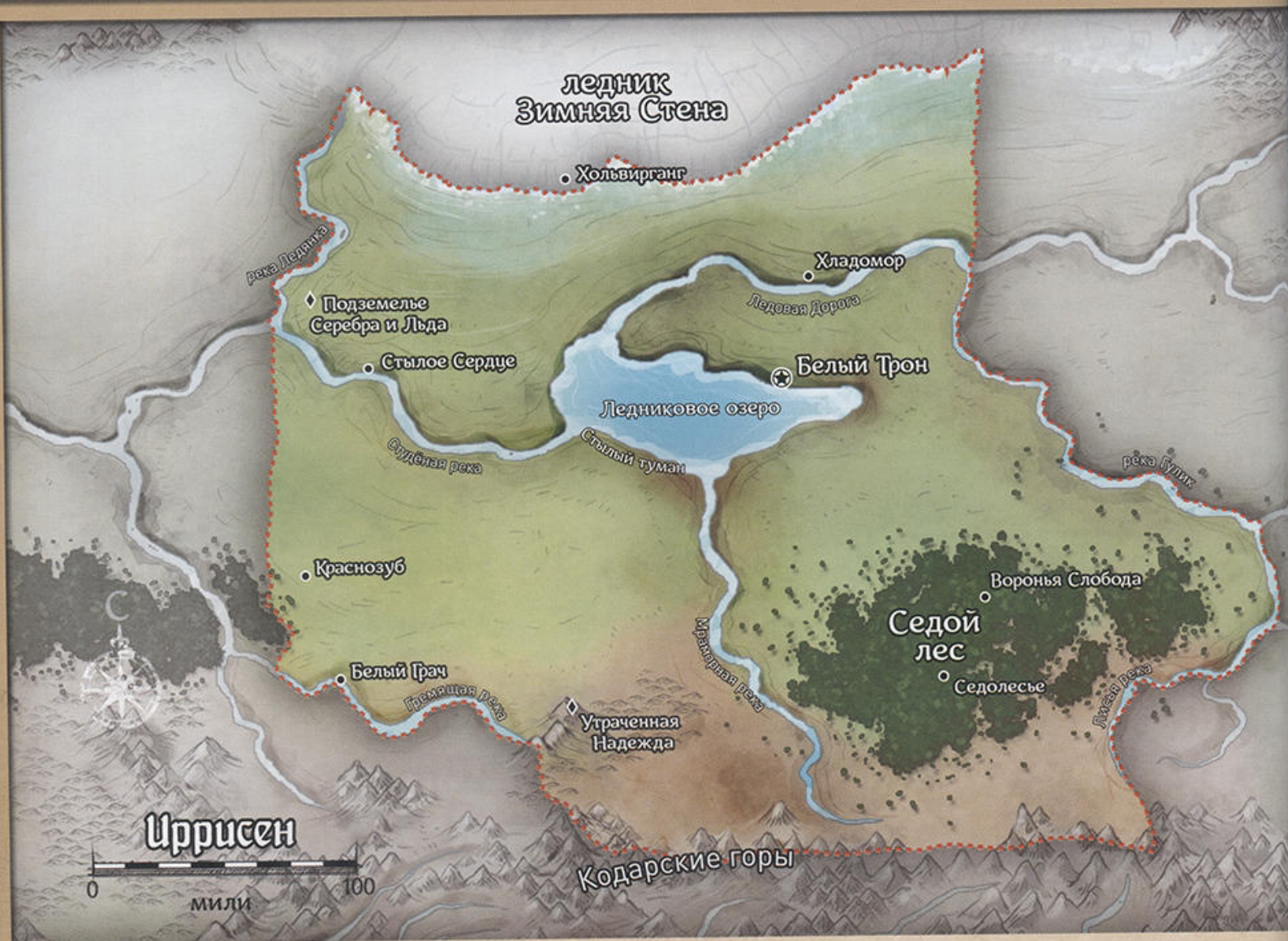
ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Иррисен уже много веков охвачен неестественным холодом. Заклинания, которые меняют погоду или управляют ею, действуют всего несколько минут — по минуте за УЗ или половину нормальной длительности заклинания, смотря что меньше.

Белый Трон. Белый Трон возвышается над льдистыми утёсами на крутом восточном берегу Ледникового озера. Башни из белого мрамора и стройные здания, вырезанные из никогда не тающего льда, окружают дворец Эльванны. Царский дворец возведён на самом краю утёса, над студёными бурными водами Ледникового озера. Главная улица, что идёт от городских ворот до дворца, метко названа



ЦАРИЦА ЭЛЬВАННА



Костяной дорогой — она вымощена черепами воинов Королевства Линнормов, убитых царицей ведьм и её приспешниками во время Зимней войны. Порой к ним добавляют черепа предателей, неудачливых завоевателей и граждан, так или иначе вызвавших гнев Белых ведьм.

Воронья Слобода. В одинокой деревушке в Седом лесу, чьё изначальное название уже стёрлось из памяти, никто не живёт — за исключением бесчисленного множества ворон, сидящих на покосившихся крышах. Никто не знает, что случилось с местными жителями, которые словно бы исчезли в одночасье. Внутри покинутых домов всё осталось так, будто хозяева только что вышли за порог: еда на столе, развешанное для просушки бельё. По иронии судьбы, Воронья Слобода — одно из немногих мест в Иррисене, где вороны собираются огромными стаями. Всюду их считают вестниками беды и убивают, как только увидят. В результате уже много лет никто из иррисенцев не заходил в эту деревушку, и тайна исчезновения жителей так и не раскрыта. По общему убеждению, вороны — проводники душ в загробный мир. Некоторые говорят, что эти птицы доставили души жителей деревни в Великое Запределье, но большинство уверено, что их забрали Белые ведьмы для каких-то

своих целей и что любого, кто рискнёт войти в покинутую деревню, ждёт та же участь.

Зимняя Стена. Хотя формально этот ледник не является частью Иррисена, его обширные ледяные просторы тесно связаны с этой замёрзшей страной. Действительно, точную границу между Иррисеном и ледником порой трудно заметить. Этот гигантский ледник тянется на север до самой Короны Мира. Здесь обитают морозные великаны, белые драконы, ледяные линнормы и другие опасные существа.

Краснозуб. Район Белого Трона, известный как Вой, — не единственное место, где иррисенские зимние волки принимают людское обличье. Деревня Краснозуб у юго-западной границы Иррисена опутана теми же чарами. У всех жителей Краснозуба серебристые или седые волосы, отчего днём трудно сказать, кто из них человек, а кто зимний волк в человеческом обличье. По ночам на улицах эхом отдаётся пугающий вой зимних волков, которые принимают свой истинный облик. Люди там сами ввели комендантский час и запираются в домах после заката. Почти на всех домах Краснозуба вырезаны изображения собак и волков, и у каждого дома крепкие ворота, поскольку по древнему договору зимние волки не могут войти в закрытые ворота

без разрешения. Единственная таверна деревни, «Выпущенный коготь», подозрительна тем, что у неё нет ворот. Путешественники, которые решают тут заночевать, редко добираются до места назначения.

Седолесье. Посреди Седого леса стоит одноимённый город, вырезанный из цельного ствола громадного мёртвого дерева. Белая ведьма Анелиша и её брат-любовник Гратис коротают последние годы своего правления, устраивая один светский приём за другим. Каждый такой праздник превосходит предыдущий по распутству, кровожадности и жестокости.

Стылое Сердце. Этот город состоит из нагромождённых друг на друга домов и мешанины мостов, перекинутых через узкий участок реки. Кое-где эти постройки достигают головокружительной высоты. Лабиринт из висячих мостов, лестниц, мостков, верёвочных трапов и деревянных помостов связывает дома между собой.

Стылый туман. Южный берег Ледникового озера окутан необычным туманом. Это постоянное погодное явление держится со времён Зимней войны — почти 1400 лет. В тумане температура падает даже ниже того неестественного холода, что царит во всём Иррисене. Любое живое существо, которого коснутся завитки тумана, замерзает на месте, и ледяные, острые как бритвы капельки сдирают с него кожу. Порой туман расплывается, захватывая тех, кому не повезло оказаться рядом. Когда туман отступает, после него остаются мёртвые обледенелые деревья и замёрзшие ободранные скелеты несчастных существ, попавших в ледяную хватку.

Утраченная Надежда. Ледяные копи Утраченной Надежды — самое страшное место в Иррисене для тех, кто не в ладах с Белыми ведьмами, не считая лишь дворца царицы Эльванны в Белом Троне. Жестокая Белая ведьма Гриннелиза управляет копиями, где грубые ледяные тролли служат надсмотрщиками над людьми-рабами и заставляют их всё глубже вгрызаться в землю в поисках редкой формы голубого кварца, известной как «ледяной алмаз». Счастливики вскоре умирают от невыносимых условий в ледяных копиях; менее удачливых забирают наверх, во дворец Гриннелизы, в качестве почётных гостей её людоедских оргий.

Хладомор. Этот удивительно красивый город весь вырезан из сверкающего льда чудаковатыми феями. В Хладоморе обитает самая большая община ледяных фей в Иррисене. Здесь границы между Голарионом и Первым миром размыты и истончены, и феи легко могут перескакивать из мира в мир, то появляясь, то исчезая прямо посреди

улицы, на первый взгляд без всякой причины. Большинство людей в Хладоморе — рабы фей, за исключением нескольких иноземных купцов, имеющих торговые лицензии от Белого Трона.

Хольвирганг. Далеко на севере, где ледяная тундра Иррисена встречается с Коронай Мира, стоит крепость Хольвирганг. Оттуда морозный великан ярл Грунгиннир и его верный белый дракон правят всеми морозными великанами Иррисена, по крайней мере формально. За стенами крепости под ледником тянутся на неведомую глубину пещеры Хольвира, вход в которые дозволен лишь великанам и их ближайшим союзникам. Однако внешний двор крепости открыт для других народов, и Хольвирганг ведёт оживлённую торговлю с варварами из земель Владык Мамонтов, феями из Иррисена и странствующими купцами с Короны Мира. Ярл Грунгиннир — верный союзник царицы Эльванны, он регулярно отправляет своих морозных великанов — дружинников — на службу в армию царицы. В народе ходят слухи, что Грунгиннира, преданного поклонника демонического владыки Кошище, раздражает власть «какой-то бабы» и у него есть свои планы на трон Иррисена.





Исгер

РАБ ЧЕЛИИ



Мировоззрение: принципиальное нейтральное

Столица: Элидир (11 900)

Важные поселения:

Гилламур (127), Дастпон (1250), Логас (4300), Саринские Виселицы (2110), Умок (2540), Хогиново Ухо (1200)

Правитель: Хедвенд VI, наместник Исгера

Государственный строй: вассальное государство Челии

Языки: всеобщий

Религия: Асмодей, Эрастил, дьяволопоклонничество

В столице Исгера Элидире говорят: «Каждому дьяволу найдётся свой слуга». К несчастью для Исгера, его дьяволом является Челия, и потому доля исгерцев мрачна и незавидна.

ИСТОРИЯ

Рабство для Исгера не является чем-то новым — даже название этому государству дал в 2133 году О. А. его первый завоеватель, Талдорская империя. Талдорцы назвали новое приобретение в честь племени исгери, которое сражалось против них с завидным упорством, прежде чем его удалось одолеть

и подчинить. Талдор правил Исгером почти две тысячи лет, вплоть до Завоевания Сладкоречивого в 4081 году О. А., когда Челия сбросила талдорскую власть и силой захватила Исгер — первое завоевание молодой империи. Несколько стран, завоёванных в ту же эпоху, сумели освободиться — но не Исгер, он остаётся рабом Челии и поныне.

Многие утверждают, что судьба Исгера — не случайность, а скорее географическая необходимость. Торговые пути, проходящие через Исгер, дают доступ в Друму и к бесценным рынкам вокруг озера Энкартан. Сегодня исгерская река Конерика является оживлённой торговой артерией, идущей через всю страну, от Челии на юго-западе почти до Друмы на северо-востоке. Сперва Талдор, а затем Челия выкачали из Исгера все немногочисленные природные ресурсы, так что сегодня он мало чем интересен своему хозяину, кроме торговых путей. Из-за его стратегического значения Челия требует, чтобы Исгер содержал небольшую армию для защиты имперских интересов и дорог. Несмотря на такую важную задачу, исгерская армия почти не получает материальной поддержки от Челии, ей не хватает боевой подготовки. И всё же маленькая, плохо вооружённая, но отважная армия Исгера то и дело даёт решительный отпор внешним врагам.

К несчастью для армии Искера, ныне основная угроза исходит не из-за рубежа, а изнутри — дикие гуманоиды Щечущего леса подготовились и перешли в наступление. Собранные под командованием могущественных хобгоблинов, равных которым никогда не было в Искере, сотни хобгоблинских племён, усиленные легионами гоблинов-рабов, вырвались из леса. Эти гоблиноиды перебили немыслимое количество путешественников и купцов на реке Конерика, прежде чем добрались до подножья гор Пяти Королей. Против этой чрезвычайной угрозы был создан неслыханный тройственный союз: маленький орден Рыцарей Преисподней из Челии, друмийская Лига наёмников и полк андоранских Рыцарей Орла объединили усилия в борьбе с ордой гоблиноидов. Каждая группа пыталась перегордить гоблинский поток прежде, чем тот хлынет в их родную страну. Гоблинские войны запомнились в первую очередь огромными потерями с обеих сторон. В конце концов Щечущий лес был предан огню, что заставило уцелевших гоблиноидов искать убежища глубоко под землёй.

Сегодня малая часть армии Искера, пережившая Гоблинские войны, обескровлена. В связи с этим наместник Искера Хедвенд VI решил бросить все остатки сил на защиту реки Конерика и дорог по её берегам, охраняя драгоценный поток товаров, а большую часть окрестных земель отдал на волю разбойников. Агенты наместника развешивают повсюду объявления с обещанием награды за головы разбойничьих главарей. Таким образом он надеется решить проблемы малыми затратами, вербуя отчаявшийся безработный народ на защиту разбросанных по всей стране сожжённых деревень. Но как бы Искер ни пытался обезопасить себя в этой безвыходной ситуации, пока торговля по реке продолжается, наместник не беспокоится.

После Гоблинских войн в Искере остались толпы сирот, и последовавшие годы разбойничьего разгула лишь увеличили число никому не нужных бездомных детей. Как это ни ужасно, единственной организацией, которая откликнулась на этот нарастающий кризис, была церковь Асмодея. Челийский дом Трун основал ряд монастырей в Искере, чтобы подбирать, кормить и одевать сирот, по ходу втягивая их в своё тёмное служение.

Самым выдающимся считается монастырь Сестёр Золотой Эринии. Монахини освящают спасённых детей нечестивой водой и с ранних лет учат их основам адской политики и философии, со временем добавляя в программу обучение трудным и экзотическим боевым искусствам. Достигнув зрелости, девушки-сироты часто выказывают желание принять сестринство, а юноши стремятся вступить в орден Рыцарей Преисподней или найти призвание в рядах жрецов Асмодея.

Однако в истерзанном Гоблинскими войнами Искере зреет другая беда — нашествие нежити. Многочисленные деревушки по границам пустошей уже стали жертвами нежити, и ходят слухи, что, пока страна сражалась с хобгоблинами, могучие некроманты или жрецы Ургатоа

воспользовались хаосом и окопались в древних руинах и пещерах. Склонные во всём видеть заговор граждане Искера указывают на загадочную и зловещую леди Кальтессу Айис, могущественную дьяволопоклонницу, имеющую более чем тесные связи с архидьяволом Маммоном. Слухи о том, что леди Айис магически контролирует лидеров страны и тайно создаёт из павших в Гоблинских войнах армию нежити, становятся всё сильнее с гибелью каждой следующей деревушки от нашествия нежити.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Хедвенд VI управляет искерским двором в Элидире как наместник, но всем известно, что двор состоит из самозванных аристократов, обязанных дому Трун. Как и его предки, Хедвенд VI ездит в столицу Челии Эгориан по первому зову, как мальчик на побегушках. Символично, что регалией наместника является изящно украшенный, но почти исчерпавший свою магию *скипетр правителя*, который рассыплет прахом, если его вновь использовать.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Волчария. В этом резервном гарнизоне искерской армии служат около 300 солдат и офицеров разного ранга, многие из которых — ветераны Гоблинских войн. Форт состоит из нескольких казарм, окружённых деревянным палисадом. Эту стену проломили и сожгли во время войны, но потом солдаты её восстановили, хотя некоторые участки до сих пор черны от огня и застарелой гоблинской крови.

Гилламур. Этой деревне повезло уцелеть в Гоблинских войнах, и огонь, пожравший почти весь соседний Щечущий лес, её не затронул. Но сейчас Гилламур страдает от жестокой чумы, которая превратила большинство жителей в заразных зомби. Искерская армия установила в этом районе карантин против распространения заразы и убивает на месте любого, кто нарушит запрет. Военные втайне надеются, что объявленная наместником награда в 5000 золотых за избавление города от чумы решит проблему за них. Однако сотни пожирающих мозги быстрых чумных зомби бродят по окрестностям. В последние месяцы нежить безуспешно осаждает Гилламур, и несколько групп выживших забаррикадировались в центре деревни за валами из хлама и траншеями, заполненными пропитанным маслом дровами, чтобы в мгновение ока поджечь их горячей стрелой.

Дастпон. Этот бывший шахтёрский посёлок переключился на разведение коз, когда в начале челийского правления рудники иссякли. Теперь он вполне процветает — насколько это возможно для искерской деревни — и продаёт коз, шкуры, мясо, масло, сыр и даже навоз в другие поселения Искера и Друмы. Старые шахты служат укрытием для бутлегеров, изгоев и контрабандистов, а также случайных племён гоблиноидов и крупных животных (особенно змей). Среди известных контрабандистов и подстрекателей — Элладас Демос, женщина, утверждающая, что Аброгаиль II — незаконнорождённая и сожительство



с демонами. У Элладас тайный договор с мэром Дастпона, по которому разбойники не нападают на посёлок в обмен на припасы и оповещения. Возможно, такое же соглашение заключено и с правительством Друмы.

Железная Роза. Расположенный в цветущей долине между Искером и Друмой, этот роскошный дворец принадлежит знатной даме, которой уже много сотен лет, леди Кальтессе Айис, также известной как Вдовствующая Королева. Получившая длинную жизнь по договору с архидьяволом Маммоном, она редко выезжает куда-то без своей свиты: шипастого дьявола, кайтона и беса. На самом деле леди Айис — верховная жрица Маммона в регионе Внутреннего моря, и тайные планы Вдовствующей Королевы по большей части вдохновлены её дьявольским хозяином.

Логас. Расположенный в опасной близости от Щебечущего леса, этот город постоянно меняет насаженных на острия городской стены гоблинов на свежих. Их трупы служат постоянным предупреждением гоблинским ордам, которые тихо множатся в пещерах под лесом. Кроме того, через случайные промежутки времени требшеты забрасывают в лес громадные камни — просто чтобы напомнить гоблинам о том, что Логас не спит. Поскольку от Логаса рукой

подать до челийской границы, местные аристократы исподволь приближают тот день, когда они смогут вернуть городу былую славу искерской столицы.

Саринские Виселицы. Эта деревня первоначально называлась Сарин Доль, поскольку основал её челийский дом Сарини (тогда мелкий дворянский род) как загородное имение для более влиятельных членов семьи. Сюда завезли крестьян, чтобы пахать, разводить скот и работать на знать. За несколько десятков лет до возвышения дома Трун эти дворяне занялись дьяволопоклонничеством и ведьмовством, и когда крестьяне стали находить обескровленные трупы местных девушек, они взбунтовались и перевешали всех живших здесь Сарини, переименовав деревню в Виселицы Сарини. Хотя за несколько сотен лет местные исказили первоначальное название, они не забыли случившегося. Они мрачно терпят челийскую знать, которая скупает земли и строит дома на фоне живописных холмов, но дают понять, что не позволят ни одному члену дома Сарини задержаться здесь надолго.

Умок. Это гномье поселение жило трудно и до, и во время Гоблинских войн, и лишь благодаря заезжему гному-паладину город вообще пережил последние сражения. Теперь, чтобы держать подальше огнелюбивых гоблинов, гномы запретили

зажигать огонь в пределах 500 ярдов от деревни и используют алхимически раскалённые камни для готовки и обогрева и *пляшущие огоньки* для освещения улиц вместо ламп и факелов. Гномы также сделали друзьями, зачаровали или приручили много диких животных, живущих поблизости, создав сеть зверей-лазутчиков, которые предупреждают их о приближении врагов. Эти животные часто бегают по деревне как домашние питомцы, когда вокруг только гномы или не представляющие угрозы гости.

Ущелье Проводника. Это дурное место кишит умертвиями, которых возглавляет немертвая жрица Ургатоа по имени Илькайна Алоннор. Изуродованная и превращённая в чудовище величиной с огра, именуемое дочерью Ургатоа (см. главу 7), Илькайна возглавляет культ своей богини в Искере. Она совершает набеги на свою родину Челию и на Молтун, чтобы пополнить ряды растущей армии нежити.

Хогиново Ухо. Этот рыбацкий посёлок влачит жалкое существование, торгуя солёной рыбой, льдом и ручными фенеками-огнепапами (см. стр. 255), которых продают как питомцев торговым караванам. Также посёлок служит перевалочным пунктом нескольким старателям, моющим золото в предгорьях Асподелла. Самой известной местной достопримечательностью является 30-футовая скала в прибрежном районе, которая напоминает лежащую на боку голову великана, наполовину погружённую в землю. «Ухо» этого великана (согласно местной легенде, много лет назад талдорский волшебник превратил великана по имени Хогин в камень, и обломки его рассыпаны по всем окрестностям) видно издали. Оно служит ориентиром для торговцев, указывая, что близко место привала. Местные говорят, что в каменной голове есть потайная комната и голова каким-то образом заманивает туда детей. Хотя никто не рассказывал, что именно находится внутри головы, ежегодно в посёлке пропадает как минимум один ребёнок.

Цитадель Альтерейн. Эта цитадель была штаб-квартирой Рыцарей Преисподней из Ордена Гвоздя, пока в 4682 году они не перенесли свою деятельность на варисийскую границу близ Корвосы. Теперь здесь живёт менее трёх

дюжин Рыцарей Преисподней, присматривающих за Искером на случай, если племена гоблиноидов снова поднимут голову.

Цитадель Диньяр. Этот храм-крепость, будучи оперативной базой Рыцарей Преисподней из Ордена Божьего Когтя, является оплотом праведного служения закону. Колокол Диньяра слышен за много миль, а его центральное положение даёт обитателям цитадели возможность быстро добраться до Челии, Искера или Андорана, если будет такая необходимость.

Щебечущий лес. Щебечущий лес всегда имел плохую репутацию, в первую очередь из-за множества живущих там племён гоблиноидов, но после Гоблинских войн обитатели этой непроходимой чащобы получили в Искере воистину недобрую славу. К концу конфликта лес сильно поредел, поскольку армия Искера выжигала деревья, чтобы отогнать гоблинское войско. Но хотя Искер формально и победил в Гоблинских войнах, Щебечущий лес и бесчисленные лабиринты и пещеры под его

корнями остаются рассадником гоблинских племён, из которых наиболее известны Настоящий Клад, Спиноломы и Народ Кровососа. Необычайно хитрые и организованные, эти хобгоблины и их приспешники-гоблины медленно восстанавливаются после того, как их почти уничтожили во время войн.

Элидир. Столица Искера — важная промежуточная точка на пути торговых караванов, которые часто делают здесь остановку, чтобы пополнить запасы продовольствия. Расположенный далеко от Щебечущего леса, Элидир по большей части избежал ужасов и хаоса Гоблинских войн. Местные власти оставались далеко от передовой, но в результате возник неприятный побочный эффект: солдаты и те, чьи дома были уничтожены, стали относиться к правительству с неприязнью — им казалось, что, будь столица в большей опасности, армия быстрее выиграла бы Гоблинские войны.

ЛЕДИ КАЛЬТЕССА АЙИС,
ВДОВСТВУЮЩАЯ КОРОЛЕВА



Кадира

ВРАТА ВОСТОКА

Мировоззрение:

нейтральное

Столица: Катир (132 450)

Важные поселения: Гурат

(8490), Димаиен (4890), Кхока (920), Омаш (23 500).

Седек (89 760), Хатавит (280)

Правитель: Зербистес II, Сатрап Кадиры

Государственный строй: сатрапия Келишитской империи Востока

Язык: келишитский

Религия: Ирори, Нефис, Ровагуг, Саренрэй, Фаразма, повелители стихий



Древнее царство сухих пустынь и экзотических городов, Кадира является самой западной сатрапией Падишахской империи Келиш. Кадира ведёт торговлю вдоль всего морского побережья, доставляя кораблями, верблюдами, караванами и летучими коврами товары с далёкого востока: шелка, пряности и соль, а также экзотические волшебные предметы роскоши, которыми славится эта страна. Это не самая богатая часть келишитской империи, но даже в крупных пограничных городах Кадиры есть чудеса, которым большая часть Авистана может только

подивиться — от павлинов и цветущих деревьев до живых осадных орудий и вышколенных элементарей-наёмников.

ИСТОРИЯ

До прихода армии Келиша Кадира была слабо населена и караваны ещё не бороздили её песков и равнин. Аборигены, родственные и келишителям, и гарундийцам, были бродячими козопасами и собирателями. Когда пески наступали, местные жители снимались с места и переносили свои шатры: летом — на восток, к горам, а зимой — на запад, к морю. Они часто по своей воле смешивались с элементарями, и напоминание об этих браках сохранилось до наших дней в виде местных потусторонних существ — афритов, ундин, сильфов и ореад.

На закате эпохи Предназначения купцы впервые привели в Кадиру военные отряды келишитов. Захватив землю во имя падишаха-императора Адалана IV, келишитские воины подняли имперский стяг с Чёрным клинком войны на зелёном поле. Через два года, когда из Касмарона пришло известие, что Адалан IV одобрил завоевание, они добавили к стягу Серебряный клинок царей. Утвердив свою власть в 43 году до О. А., Келиш посадил в Кадири своего первого сатрапа Церуша и начал покорять остальной регион.

Келишитам понадобилось меньше столетия, чтобы заселить равнины Пареш и продвинуться на север, к границам Талдора, вызвав ряд небольших конфликтов. Укрепив границу сотней каменных дозорных башен и лагерем Омаш, сатрапы Кадиры выжидали, когда их северный сосед, эта варварская «империя», проявит слабость.

В эпоху Воцарения сатрапы Кадиры снова пожелали расширить владения Падишахской империи. Это привело к завоеванию горного поселения Гурат, дальнейшим стычкам с талдорцами и, наконец, легендарному достижению Кадиры — подчинению Осириона. После такой невероятной победы сатрап Зербистес I предложил сделку: он будет править Кадирой и новыми владениями в Осирионе как наследный (а не назначаемый) сатрап и получит полный контроль над внутренними делами государства, а падишах-император пришлёт визиря, который бы давал советы Зербистесу и его преемникам, донося до них волю императора по вопросам экспансии, войны и торговли.

Относительный мир, который установился в Кадире, порой прерывали мятежи в Осирионе и несколько заметных природных катаклизмов (включая великое землетрясение в 2920 году О. А., унесшее десятки тысяч жизней в Северной Кадире). За годы процветания многие семьи настолько разбогатели, что обратились к империи с прошением о пожаловании дворянства. Однако в 4067 году О. А. споры о преемнике падишаха-императора переросли в кровопролитие, и 40 принцев покинули Катир, чтобы заявить о своих правах на трон Келиша. Спор о престолонаследии тянулся почти 15 лет, но когда король Челии затеял отделение от Талдорской империи, Кадира прекратила внутренние раздоры, чтобы ударить по Талдору.

Армия Кадиры в составе 40 000 кадирских и келишитских солдат пересекла северные рубежи страны в 4079 году. Против такой силы Талдору было не выстоять, и северная империя потеряла почти всё своё влияние в этих краях на следующие десять лет. Хотя большая часть Авистана знает этот период как Завоевание Сладкоречивого, в котором Челия и ещё несколько государств успешно сбросили талдорское ярмо, кадирские историки называют эти события Гевранскими победами. Мира с Талдором не было ещё 500 лет.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Талдор и другие страны Внутреннего моря и океана Обари опасаются амбиций нынешнего сатрапа Кадиры, молодого Зербистеса II. Он служит императору Келиша, пользуясь полной свободой действий в местных делах в обмен на годовую дань в размере 13 золотых быков и 300 наложниц для дворцов наслаждений в сердце империи. Однако из-за важного стратегического положения Кадиры Зербистес склоняется перед императорской волей в таких вопросах, как пиратство, торговля и война с Талдором. Здесь его визирь Гебизид Врадж выступает в роли длани империи. Поскольку военачальники Кадиры также подчиняются

приказам из Келиша, Зербистес не может воевать с Талдором так, как ему бы хотелось. Он довольствуется тем, что даёт своим героям — группе аристократов и советников, называемых Несравненными, — ещё более сложные задания.

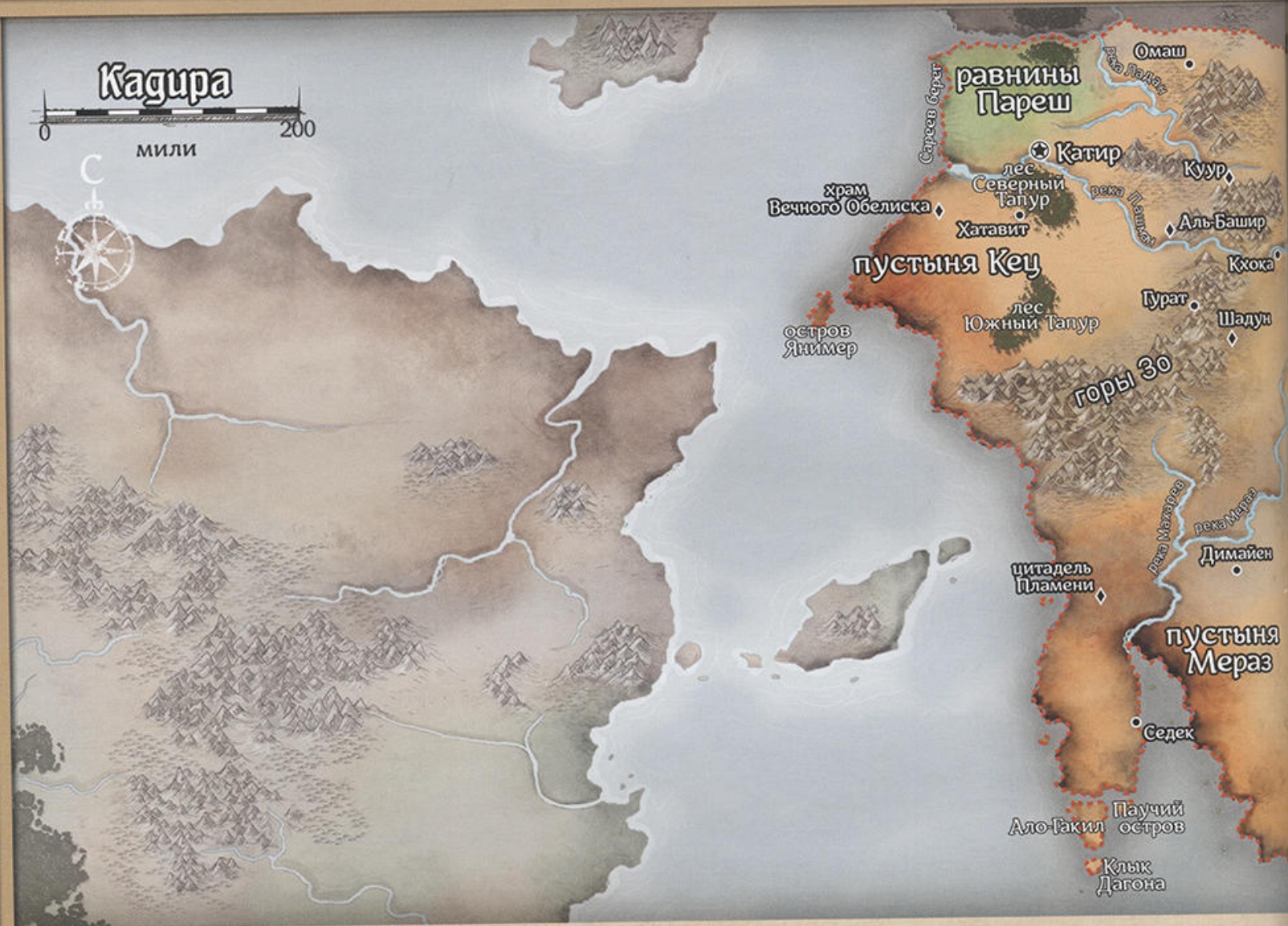
Культ Цветка Зари по-прежнему очень популярен среди кадирских дервишей и воинов, и слово его верховных жрецов издавна имело вес в сатрапии. Действительно, их призыв к вторжению в Осирион привёл к тому, что Келиш установил власть в этом регионе, а их вмешательство в дела Северного Гарунда жестоко перекроило карту этих земель. Сейчас последователи Саренрэй гораздо меньше желают обратить гнев своей богини против кого бы то ни было, кроме Талдора. Всё больше низших жрецов опасаются, что их вожди впадают в богохульство и ересь в своей жажде войны, поскольку учение Саренрэй проповедует терпимость и искупление. Война должна быть крайним средством, а не превентивной мерой против реальных или воображаемых угроз. В результате в самой влиятельной церкви Кадиры назревает раскол. Этот конфликт почти не виден правительству и населению, но способен вспыхнуть при малейшей искре.

Новые идеи и культы обычно приходят сюда с востока, как и караваны с шёлком. Недавно с одним из таких караванов прибыла маленькая группа, называющая себя монахами Белого Пера. Они проповедуют мир и спокойствие всем, кто готов слушать. Сатрап пристально следит за этими монахами, считая опасными любые новые верования или идеи. Монахам-пацифистам придётся побороться за благосклонность сатрапа, поскольку ему не нужны те, кто не может подпитывать военную машину, пока он готовит долгожданное наступление на Талдор. Традиционалисты из церкви Саренрэй считают этих миролюбивых жрецов вероятными союзниками, но сомневаются в истинных мотивах Белого Пера.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Аль-Башир. Величайшие руины Кадиры лежат посреди пустыни, к ним часто бывает невозможно добраться из-за песчаных заносов. Единственное исключение — оазис Аль-Башир, который спрятан за несколькими каменными стенами под высоким утёсом у подножия гор Зо, где к ним примыкает река Пашман. Караваны, идущие в Катир с востока, обходят эти руины, поскольку в них гнездится колония из нескольких сотен гарпий. Песни гарпий заманивают сюда стада антилоп и целые караваны верблюдов. Говорят, что в развалинах лежат несметные сокровища, но ещё никто не придумал способ уничтожить достаточно гарпий, чтобы забрать богатство. Сатрап несколько раз посылал на зачистку руин небольшую армию, но лишь породил новые поколения вдов. Теперь он бережёт силы.

Горы Зо. Эти зазубренные вершины, хотя и не очень высокие (в среднем всего 7500 футов), служат неодолимой преградой. И дело не в рельефе, а в множестве диких великанов,



драконоподобных тварей и элементариев-изгоев, живущих в пещерах (часто вулканического происхождения). Ходят упорные слухи о целых деревнях или городах, населённых афритами, орадами, сильфами и ундинами. Но эти поселения, должно быть, хорошо спрятаны — возможно, при помощи магических эффектов, таких как постоянное заклинание *мистический мираж*, — поскольку исследователи-гуманоиды не обнаружили их в здешних горах.

Гурат. Город Гурат — родина учебных заведений и странного пророка. Пророк Глашатай Гурата — древний циклоп-оракул, служащий императорам Келиша. Чужакам не разрешают приближаться к Глашатаю, охраняемому тысячей глухих евнухов. Гурат также славен своими коврами, многие из которых — зачарованные ковры-самолёты разного размера.

Димаиен. Некогда крупная сельскохозяйственная община, Димаиен переживает тяжёлые времена. Разрушение сети оросительных каналов, низкие урожаи, неурочные пылевые бури и недавний рост местной популяции анкегов — всё это сломило посёлок. Половина домов в Димаиене ныне заброшена, и оставшихся жителей удерживает на месте лишь упрямое нежелание признавать, что «цепь неудач» прикончила их общину.

Катир. Блистательный Катир — город тысячи караванов, равного которому нет на свете. Здесь можно найти любые пристрастия, представителей самых разных народов и всевозможных магических течений. В Катире больше всего верблюдов за пределами их родины — Келиша. Здесь же находится дворец Зербистеса II, а также несколько знаменитых академий математики, философии и других наук. В учебных заведениях и на базарах кипит жизнь, а катирские библиотеки посещает множество чужеземных учёных. Однако самые оживлённые места — это порт и загон для верблюдов. Каждый день морские суда уходят в Квантиум, Катапеш и Авессалом. Среди них и океанские дау, и некоторое количество зачарованных песчаных кораблей, которые способны плыть по дюнам, влекомые силой стихийных ветров.

В Катире множество учебных заведений соперничает за студентов. Крупнейшее училище Катира — это Веникаанская школа лекарственных средств и хирургии. Лекари из основанного много веков назад Веникаана — одно из преимуществ Кадиры перед Таллдором, где целительство гораздо менее развито. В его просторных залах применяют магию и травничество для спасения солдат, которые проводят здесь ровно столько времени, сколько нужно, чтобы

встать на ноги. Последние достижения в этой области относятся к лечению верблюдов и лошадей, что всегда востребовано как караванщиками, так и кавалерией.

Во дворце сотня принцев и принцесс спорит за благосклонность сатрапа, поскольку в его ведении все самые прибыльные караваны в сердце империи: за солью, пряностями, шёлком, жарокаменьями и десятками других товаров. Роскошь и необычность этого места порой ошеломляют гостей, но келишиты смеются и называют город свиарником по сравнению с сердцем империи. Возможно, это лишь скромность, но в империи много сатрапий, и Кадира из них далеко не самая большая.

Лес Тапур. Это общее название для двух отдельных лесных массивов. В лесу Тапур обитает множество зловредных фей, чьё присутствие, скорее всего, объясняет, как целые леса плодовых деревьев и пальм могут существовать в таком неблагоприятном сухом климате.

Омаш. Город Омаш, расположенный на северной границе с Талдором, в первую очередь крепость — он отмечает самую восточную точку, куда доходят патрули сатрапии. Из нескольких здешних военных школ сатрап лично набирает стражу для своих дворцов, элитных солдат для армии и даже некоторых Несравненных.

Пустыня Кец. Эту горную пустыню населяют многочисленные кочевые племена людей-работорговцев, которые часто нанимают себе в помощь таких существ, как багберы, джанны или великаны-варвары. По мере приближения к морю рельеф становится всё более возвышенным, пока не превращается в крутые скалы, тянущиеся на несколько сотен миль, от устья реки Пашман до гор Зо.

Седек. Поселение Седек к югу от гор Зо — край тёплых ветров, пышных садов и частых воплей и молитв отчаяния, ибо это сердце кадирской работорговли. Здесь захваченных рабов умиротворяют, обривают и готовят к продаже. Но что ещё необычнее, так это то, что город специализируется на порабощении гениев и полугениев. На продажу часто выставляют джаннов и стихийных существ вроде афритов и ореад, а те, у кого хватает денег, могут даже купить джинна в бутылке или заточённого в янтаре шайтана. Усмирители гениев из Седека — мастера своего дела, но время от времени один из их пленников сбегает — в такие моменты жизнь на улицах Седека особенно опасна, поскольку мало что сравнится с разъярённым гением, вырвавшимся на свободу в центре города.

Шадун. Развалины города Шадун находятся чуть восточнее Гурата. Одноимённый народ покинул свои многоярусные поля вдоль сотен зелёных троп и высохших русел в бассейне реки Пашман давным-давно, когда вулканы Зонар и Зобль впервые проснулись и выбросили в воздух огромные облака пепла и пыли, засыпав некогда плодородные земли. Судьба народа шадун неведома, но говорят, что странные тени с горящими угольками вместо глаз ногами бродят по пустынным переулкам Шадуна.



ПОРАБОЩЁННЫЙ
ДЖИНН



Кандалы

КОВАРНЫЕ
ПИРАТСКИЕ
ОСТРОВА



Мировоззрение: хаотичное
нейтральное

Столица: Порт-Пэрил [43270]

Важные поселения: Дренчпорт [9690], Квент [12560],
Нерума [5230], Олло [7340], Слипкоув [1400], Чёртова
Гавань [9230]

Правитель: капитан Кердак Костяной Кулак, Король
Урагана

Государственный строй: совет пиратских главарей,
известных как Вольные капитаны

Языки: всеобщий, полиглот

Религия: Бесмара, Гозрей, Кайдэн Кайлин, Калистрия,
Норгорбер, Фаразма

Хотя учёные до сих пор спорят о возможной связи между смертью Ародена и страшными бурями, обрушившимися на регион Внутреннего моря, никто не отрицает влияния этих бурь на обитателей региона. Величайшая из них — Глаз Абендего, сформировавшийся к северу от Кандалов. Этот чудовищный постоянный ураган навсегда изменил торговые пути в регионе. Многие государства потеряли надежду восстановить торговлю

с Саргавой, и между буманьерами Кандалов вскоре началась конкуренция за быстро иссякающую добычу. Но вместо того чтобы сдаться, пиратские главари в конце концов договорились и создали единый пиратский флот. Весной 4674 года О. А. Вольные капитаны Кандалов под знаменем своего новоизбранного Короля Урагана отправились грабить торговые корабли далеко на север, к Арке Ародена.

ИСТОРИЯ

Пираты Кандалов выходят в море из разных незаконных портов под прикрытием смертоносного Глаз Абендего. Цепь занимаемых ими островов и коварное побережье усеивают забытые руины древней цивилизации Гхол-Ган. На этих ветхих каменных стенах вырезаны жестокие сцены каннибализма и кровавых жертвоприношений. Это выглядит настолько жутко, что, когда челийские исследователи 600 лет назад открыли руины Гхол-Гана, они обозначили на своих картах этот регион как проклятый и ушли дальше на юг, где и основали колонию Саргава.

Вскоре появились разбойники, наживавшиеся на прибыльной торговле между Саргавой и Челией. Они прятались от челийских военных судов в бесчисленных естественных

гаванях между этими островами. Пиратские гавани скоро разрослись в небольшие поселения, которые в конце концов стали принимать законопослушных купцов и деловых людей.

За последние 30 лет корсары Кандалов достигли небывалого успеха. Все Вольные капитаны прекрасно умеют обходить окраины Глаза Абендего, что позволяет им в случае необходимости сбежать от менее опытных лоцманов. Зарубежные государства не оставляют попытки приструнить пиратов Кандалов, но мало у кого это получается. Сами Кандалы пережили два крупных вторжения — со стороны Челии и Рахадума, но в обоих случаях нападающих ждала катастрофа. Они потеряли большую часть своего флота из-за безжалостных ветров и коварных течений Глаза.

Сегодня Кандалы представляют собой пёстрое собрание разбойничьих и работорговых портов, где пираты находят убежище и сбывают добычу нечистым на руку торговцам. Население — в основном беглые преступники, сбежавшие рабы и скупщики запрещённых товаров, таких как наркотики, яды и прочие сомнительные вещи. Каждый порт управляет Вольный капитан — он делит добычу после каждого налёта и при необходимости вершит пиратское правосудие.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Верховным правителем Кандалов является Король Урагана Кердак Костяной Кулак, капитан военного корабля «Презренный металл», флагмана флота Кандалов и одного из немногих судов Внутреннего моря, полностью оснащённых алькенстарскими пушками. Одержимость Костяного Кулака огнестрельным оружием распространяется и на личное вооружение — он носит волшебный пистолет и утверждает, что пристрелил из него не менее сотни негодяев, законников и сухопутных крыс. Кердак возглавляет совет пиратских главарей, каждый из которых командует собственным флотом и правит одним из бесчисленных островов, портов или стоянок Кандалов. Хотя Костяной Кулак — король по праву владения Порт-Пэрилом и крупнейшим флотом Кандалов, на самом деле он правит с молчаливого согласия самых сильных вожakov. Тесса Попутный Ветер, хозяйка Квента и капитан малого корвета «Удача», — популярная личность на Кандалах. Ходят слухи, что леди Тесса — вторая в очереди на корону Урагана, как по славе, так и по силе. Таинственный друид-капитан, известный как Властелин Бурь, правит Дренчпортом и командует шебекой «Кракен» на пару со своим компаньоном — гигантским кальмаром. Авимар Сорринаш, жестокий капитан брига «Кровавая луна», — властитель Олло. Когда «Кровавая луна» возвращается из открытого моря, Сорринаш и его команда волков-оборотней часто устраивают дику охоту на Акульем острове в честь успешного похода. Опальный челийский адмирал Арронакс Эндимион не столь влиятелен, но и он представляет собой силу, с которой совет не может не считаться. Он возглавляет эскадру челийских

мятежников, называемых «Слугами дьявола», на собственном флагмане, бывшем имперском фрегате «Властный».

У большинства Вольных капитанов всего один корабль или маленькая флотилия, и они подчиняются какому-нибудь более сильному пиратскому вожаку, контролирующему порт или остров Кандалов. Мелкие капитаны могут повысить свой статус, участвуя в Регате Вольных капитанов — чрезвычайно сложной ежегодной гонке среди самых опасных песчаных отмелей и рифов на границе Глаза Абендего. Участвовать в гонке имеют право капитаны на собственных судах, заплатившие взнос в 500 золотых монет. Маршрут меняется год от года, и многие так и не возвращаются после гонки. Но награда привлекает множество участников — победитель получает всю сумму взносов и место в Пиратском совете, а также островок или якорную стоянку во владение. В последнее время состав совета не менялся, поскольку Властелин Бурь выигрывает Регату уже пять лет подряд.

Большинство жителей Кандалов — люди, хотя полуорков и полуэльфов здесь больше, чем где бы то ни было. В регионе живёт немало тэнгу, и во многих городах есть целые районы тэнгу, называемые «гнездами». Многие пираты считают хорошей приметой иметь на борту тэнгу-талисмана: согласно местному поверью, тэнгу «поглощает» неудачу. В более диких районах Кандалов в руинах живут гоблины, а также жестокие выродки-каннибалы, называемые куру. Люди считают, что они одержимы духами прежних обитателей руин. Из болот Сырых земель на севере порой устраивают набеги людоящеры. В акватории Кандалов встречаются акулы, огромные головоногие моллюски и отдельные поселения локатахов. У западных островов, особенно близ Олло, есть деревни сахваджинов, а в южной части побережья материка живут водяные наги. Западнее на кораблях охотятся страшные драконовые черепахи, что делает опасными маршруты в обход Глаза Абендего.

У Кандалов есть только один настоящий союзник — бывшая челийская колония Саргава. За защиту колонии от Челии Вольные капитаны регулярно получают часть товаров, включая рабов, от барона Саргавы. В других местах разбойников с Кандалов боятся и ненавидят, особенно челийцы и рахадумцы, которые больше всего страдают от бесчинств Вольных капитанов, как и нагруженные добром корабли Консорциума Аспидов из Кровавой Заводи.

Сейчас ходят слухи, что один из Вольных капитанов предложил провести челийский флот к Кандалам в обмен на прощение былых преступлений. Правда это или просто уловка для дискредитации одного из членов совета, но всем хорошо известно, что Челия давно мечтает вырвать с корнем пиратскую вольницу.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Дренчпорт. Этот неприветливый город ютится на Бурной отмели. Его исхлещанные штормами дома построены из сырого плавника и обломков кораблекрушений.



На краю Дренчпорта стоит недоброй славы таверна «Уто-нувший дварф», известная как невероятным количеством убийств, так и дешёвым, но на удивление вкусным пивом из чёрных водорослей.

Завровый остров. К западу от Акульего острова лежит печально известный Завровый остров, покрытый джунглями и населённый кровожадными стаями дейнонихов. Вообще дейнонихи мельче других динозавров, но на Завровом острове это самые крупные хищники. Пиратские вожаки любят высаживать мятежников на берегах Заврового острова — большинство моряков считают это наказание не менее страшным, чем протаскивание под килем. Слухи о живущих на острове бандах изгоев ничуть не уменьшают этих страхов.

Квент. Шумный город Квент, возможно, самый открытый порт пиратских островов, и храмовые проститутки Калистрии из Дома украденных поцелуев славятся как лучшие поставщики информации на Кандалах. Их услугами пользуются те, кто собирает слухи или замышляет шантаж или месть.

Нерума. Торговый анклав Нерума на берегах реки Теруа — одно из немногих материковых поселений Кандалов. Через Неруму доставляют артефакты и рабов из Просторов

Мванги и Сырых земель, что составляет дополнительный источник доходов Пиратского совета. Случайно построенная на месте размножения людоящеров, Нерума постоянно подвергается атакам людоящеров с севера, которые желают вернуть себе отнятые земли.

Оло. Жители нищего порта Оло угрюмы и пугливы, поскольку сахаджины, живущие у Акульего острова, регулярно нападают на город ради провизии и грабят его при попустительстве бессовестного правителя.

Острова Каннибалов. Самые западные островки Кандалов, лежащие за Акульим островом, не принадлежат ни одному вожаку или флибустьеру. На этих крохотных атоллах остались развалины цивилизации Гхол-Ган, ныне населённые выродившимися племенами каннибалов куру. Днём островки кажутся достаточно мирными, но по ночам сквозь лес просвечивают отблески факелов и ночную тишину разрывают жуткие гортанные звуки песнопений. Порой несведущие капитаны бросают якорь в тихих лагунах этих атолов, а ночью на их суда набрасываются толпы куру и утаскивают моряков навстречу неведомой жуткой судьбе. Безногий старый нищий из Квента по имени Хикс Сильная Рука утверждает, что он единственный выживший из команды

«Пенного корсара», которая высадилась на островах Каннибалов 50 лет назад. По словам Хикса, куру утащили команду к затопленному храму в закрытой лагуне, где его собратьев сожрали живьём в качестве жертвы богине, которую куру называли «Кровавой королевой». Хиксу удалось сбежать на одной из долблёнок куру, но каннибалы успели отрубить ему обе ноги.

Порт-Пэрил. Крупнейший порт Кандалов находится на материке, в глубине Опасного залива. С высокого утёса на этот обнесённый стеной город и его глубоководную гавань смотрит форт Хазард, крепость Короля Урагана. Извилистые улочки Порт-Пэрила изобилуют тавернами, борделями, игорными домами и прочими значными местами. На шумных рынках идёт бойкая торговля всевозможным краденым добром и контрабандой вроде тяньских шёлков, кадирских пряностей, нидальских ядов и мвангских реликвий. Говорят, в морских пещерах под городом скрыты несметные сокровища, награбленные и полученные как дань.

Скользкое побережье. Здесь, в многочисленных каменистых бухточках вдоль южного берега континентальных Кандалов, гнездится большое количество ядовитых морских змей и территориальных водяных наг. Хотя морские змеи редко угрожают гуманоидам, предприимчивые алхимики и ассасины регулярно наведываются на Скользкое побережье для сбора змеиного яда. Куда более серьёзная угроза — водяные наги. Они без страха нападают на любого, кто появится вблизи их логова. Однако наги — кладёз полезной информации, и известно, что несколько Вольных капитанов наладили хорошие отношения с этими скрытными существами в надежде получить крохи информации, которые дали бы им преимущество перед соперниками.

Слипкоув. В этом маленьком порту проживает самая большая община полурасликов на Кандалах. Всё дело в Джолесе Раффлзе, лорде острова Мешок и капитане бывшей челийской работорговой галеры «Оковы свободы», чей экипаж полностью состоит из освобождённых рабов-полурасликов. Сам бывший галерный раб, Раффлз охотится только за челийскими работорговыми судами, спасая «живой товар» и предлагая им новую жизнь в вольных портах Кандалов. При всём благородстве его миссии ходят слухи, что Раффлз получает неплохой доход, перепродавая тех рабов, которые не хотят присоединиться к его команде или поселиться на острове.

Храм Ненасытной Луны. Высоко в горах Торуа стоит древний зиккурат из белого, как кость, камня с кроваво-красными прожилками. Название этому строению дали пугающие барельефы на стенах, изображающие массовые кровавые жертвоприношения на вершине храма, под полной луной с жутко ухмыляющейся зубастой пастью. Даже дикие куру обходят это место стороной. Существует масса домыслов по поводу того, что находится внутри храма. Король Урагана послал две экспедиции исследовать заброшенный зиккурат и раскрыть его тайны, но ни одна не вернулась.

Как бы то ни было, ходят слухи, что отделение Общества Искателей в Нантамбу готовит собственную миссию по изучению храма.

Чёртова Гавань. На крышах этого города гнездятся многочисленные бесы, из-за которых гавань и получила своё название. Чёртова Гавань известна единственным в Кандалах оперным театром, «Трёхрогим залом», в котором труппа Высокой челийской оперы даёт спектакли на языке ацланти. Правитель Чёртовой Гавани Арронакс Эндимион — большой поклонник традиционной челийской оперы (а не «новой», ныне популярной в Челии), и в зале часто можно увидеть тех, кто желает снискать его расположение. Забавно, что урождённых челийцев в Чёртовой Гавани не привлекают, поскольку Арронакс боится мести соотечественников. Опальный адмирал недавно запустил программу по уничтожению бесов в небесах над Чёртой

вой Гаванью, чтобы те не шпионили за ним в пользу Челии.



КАПИТАН КЕРДАК
КОСТЯНОЙ КУЛАК



Катапеш

ПРИЧУДЛИВЫЙ БАЗАР

Мировоззрение: нейтральное

Столица: Катапеш (212300)

Важные поселения: Дрифтвуд (1280),

Жужжащая Гавань (1545), Окено

(13700), Солку (4900), Тивенсрид

(520), Файндерплейн (1958), Хирон

(840), Эль-Фатар (1230), Явифо (1021)

Правитель: Переговорщики Катапеша

Государственный строй: анархическая плутократия

Языки: всеобщий, вудрани, келишитский, осирани, тяньский

Религия: Абадар, Ирори, Нефис, Саренрэй



В Катапеше закон один: делай что хочешь, но не мешай торговле. Торговля много веков была и остаётся источником жизни Катапеша. Барды говорят, что самые лучшие рынки — в Авессаломе, но они бледнеют в сравнении с невероятными базарами Катапеша. На шумных рынках торгуют всевозможными товарами — от самых обычных, прозаических и всем известных до запрещённых, опасных и совершенно неожиданных. На великие базары Катапеша съезжаются покупатели со всего Голариона;

они привлекают торговцев из Вудры, Тянь-Ша и даже других миров. На любой улице можно встретить катапешского гноллоторговца, дварфа-ювелира из Друмы, они из Минка или эринию-ассасина из Преисподней.

Либеральная торговая политика Катапеша позволяет этому государству предлагать блага и товары, не доступные больше нигде в Голарионе. Один из таких товаров — сильный наркотик пеш, получаемый из скисшего млечного сока редкого кактуса, который растёт в пустынях на юге страны. Наркоманы со всего мира стекаются в жуткие притоны столицы, чтобы предаться своему разрушительному пороку. Здесь даже жизнь продаётся — Катапеш является краеугольным камнем прибыльного работоргового промысла. На его оживлённых рабских рынках предлагается невероятное разнообразие живого товара со всех концов Голариона — татуированные варисийские танцовщицы, эльфы-рапсоды из Кионина, кадирские заклинатели гениев, тяньские акробаты, яростные аркадийские варвары, джанны-наёмники и даже разумные приматы из джунглей Просторов Мванги. Внутренние районы страны не занимаются торговлей, в основном она сосредоточена в пограничных городах и посёлках.

ИСТОРИЯ

В 2216 году О. А. коварное племя гноллов под предводительством матриарха и могучей заклинательницы гениев по имени Кинрот было разбито отрядом героев. Легенды гласят, что этим «отрядом героев» были Храмовники Пяти Ветров — группа джаннов, возглавляемая джинном-изгнанницей по имени Нефешти, которая прибыла в Катапеш, чтобы найти и наказать тех, кто поработал её сородичей.

Не прошло и года, как от погромов в Осирioне бежали немногочисленные последователи Саренрэй, ведомые истовой жрицей Веди. В диких местах далеко к югу от Осирioна Веди велела своим приверженцам заложить поселение, называемое Бастионом Саренрэй, а одну группу отправила на поиски «золотой земли». Эта группа нашла плодородную прибрежную долину, окружённую золотистыми песками и полную зелени. В центре долины стоял массивный сфинкс, но больше ничто не говорило о том, что там кто-то обитает. Они поселились в долине и назвали её Золотым Городом.

В течение следующих столетий жители этих двух поселений пережили набеги соседей, засухи, опустошительные песчаные бури и прочие испытания, но не покинули свои новые дома. Встречи с Храмовниками Пяти Ветров порой приносили древним поселенцам удачу или беду, и вскоре гении Нефешти стали легендой среди колонистов. В этих легендах они выступали то спасителями, то карой, в зависимости от рассказчика. Со временем Золотой Город был переименован в Звезду Пустыни — после особенно жестокой песчаной бури, почти засыпавшей его. А вскоре торговля пешем навсегда изменила это зарождающееся государство.

В пустыне, на холмах, в саванне вокруг плантаций пеша росли новые города и посёлки. После нескольких ужасных столкновений с гноллами-работоторговцами жители Бастиона Саренрэй переименовали свой город в Солку, чувствуя себя преданными и брошенными своей богиней. Звезде Пустыни повезло ненамного больше: её захватил могучий разбойник по прозвищу Нефритовый Глаз и переименовал в Катапеш. К тому времени богатство и могущество города были таковы, что Нефритовый Глаз сумел завоевать и остальные поселения, включая Солку. Регион Катапеш официально стал государством в 3250 году О. А.

Катапеш продолжал расти. Некоторое время им управляло собрание разбойничьих вожakov и купцов с сомнительной репутацией, а со временем к власти пришла таинственная группа существ в мантиях, известных как Переговорщики. Переход власти от торговцев к Переговорщикам был быстрым и почти безболезненным, но как это произошло, доныне остаётся загадкой.

Вскоре после того как Катапеш попал под власть Переговорщиков, из глубины пустыни пришла новая беда: некий заклинатель гениев потерял контроль над поработённым ифритом. Этот ифрит, полководец по имени Джавул, захватил власть над армией заклинателя гениев и прошёл кровавым маршем по Северному Катапешу. Армия Джавула росла по мере того, как он набирал в неё новых гениев. Нанося удары из тайной крепости на Бледной горе, он прервал торговлю с Осирioном и угрожал Солку. Переговорщики Катапеша не спешили реагировать на эту

отдалённую угрозу, так что вызов приняли Храмовники Пяти Ветров. Нефешти повела собственную армию гениев против сил Джавула на склонах Бледной горы, и после чудовищной битвы ифрит-полководец был изгнан неведомо куда, а его армия рассыпалась. Через некоторое время распался и орден Храмовников Пяти Ветров, ибо они тоже сильно пострадали в этой схватке. Путешественники до сих пор говорят, что встречали Нефешти на окраинах Катапеша. Полагают, что она обшаривает глухие места в поисках тех, кто магически притесняет джиннов и джаннов.



НЕФЕШТИ

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Власть в Катапеше твёрдо держат в руках таинственные нелюди, известные как Переговорщики. Эти купцы — правящая элита, никогда не покидающая Катапеш. Хотя они активно торгуют на базарах Катапеша, в делах с другими государствами Переговорщики полагаются на нанятых представителей-людей. Эти странные существа кутаются в вуали и хламы с ног до головы, полностью скрывая свои тощие семифутные тела. Разукрашенные маски прячут их невыразительные лица и приглушают низкие неестественные голоса. По общему мнению, смотреть в лицо Переговорщика — значит стремиться к безумию. Будучи свободным портом, Катапеш поддерживает сообщение с ближайшими соседями, Осирioном и Нексом, а также с Кадирой и островом Джалмерей в океане Обари. У Катапеша есть экономические связи почти со всеми королевствами Внутреннего моря. Единственное серьёзное исключение — Андоран, борющийся против работоторговли, в которой Катапеш играет немаловажную роль. Андоранские Серые корсары затопили три катапешских рабских галеры во Внутреннем море в 4705 году.

Катапешский плутократический торговый совет проводит политику жёсткого невмешательства, почти анархии. Переговорщики приняли очень немного законов для своих подданных, но когда им нужно проявить власть, то она абсолютна. Хотя регулярной армии у Катапеша нет, он под надёжной защитой. Его законы поддерживают безжалостные алуумы — одетые в металл големы, в которых живут скованные души



престарелых рабов. Переговорщики посвящают большую часть своего времени торговле и другим, более таинственным делам, оставляя рутину управления Катапешем своему посреднику Хашиму ибн Саиду. Хотя у него есть собственные амбиции, ибн Саид довольствуется службой Переговорщикам, пока их золото течёт в его сундуки.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Белый каньон. Это второй по величине оплот гноллов в Катапеше. Хотя не столь большой и опасный, как Бледная гора, Белый каньон представляет серьёзную угрозу для путешественников и поселенцев. Несмотря на рождаемые ими страх и ненависть, здешние гноллы разобщены после осады Солку около десяти лет назад и потому не так уж опасны. С запада доходят слухи о Нуре, Красной Султанше, которая собирает орды воинов под своим кровавым стягом, чтобы отбить Солку, а потом ринуться на восточные равнины.

Бледная гора. Эту гору, расположенную близ стыка Бронзовых пиков и Барьерных гор на северо-западе Катапеша, путешественники издавна обходят стороной: известно, что там обитают племена гноллов, многие из которых отказались от поклонения Ламашту ради жестокого пути Ровагуга.

В последние годы племенами Бледной горы правит некий таинственный вождь — Король-Стервятник. Хотя ему ещё не удалось объединить местные племена для набегов на соседние низины, многие считают это лишь вопросом времени.

Жужжащая Гавань. Выстроенный на сваях на топком берегу реки Элемион, этот город назван так потому, что окрестные болота кишат стрекозами, водомерками, комарами и мошками. Те же болота невероятно богаты редкими компонентами, которые очень ценят алхимики, заклинатели и травники, и потому, несмотря на сравнительно небольшие размеры, у Жужжащей Гавани большой рынок сбыта.

Камни Молний. Камни Молний — череда 20-футовых остроконечных менгиров на южной оконечности Барьерных гор, близ границы с Нексом. Молнии бьют в эти менгиры с неестественной регулярностью, отчего на них вспыхивают обычно невидимые руны и знаки. Гарундийская легенда гласит, что здесь сходятся в сражении элементали земли и воздуха. А по преданиям dwarфов, камни отводят молнии вглубь земли с какими-то странными целями.

Катапеш. Многолюдный мегаполис Катапеш уступает в размерах лишь Авессалому. Он состоит из тесно стоящих каменных домов, перемежаемых широкими каменными площадями.

На этих площадях проходят постоянно сменяющие друг друга базары и ярмарки или располагаются постоянные рынки вроде Особого Торга и недоброй славы Ночных Прилавков. Повсюду в мире такое место, как Ночные Прилавки, считалось бы подпольным чёрным рынком, который в любой момент могут обнаружить и прикрыть. Однако Ночные Прилавки Катапеша демонстрируют свои товары открыто и с гордостью. Хотя здесь можно найти и обычную контрабанду вроде сведений, наркотиков, ядов и краденых реликвий, большинство посетителей ищут более необычные и гнусные товары: дьявольские контракты, заразу, проклятую и тлетворную магию, и даже такие редкие магические компоненты, как слёзы молодой луны, сны безумца или крики трижды убитой девственницы. Неподалёку от центра города возвышается группа спиральных мраморных минаретов, увенчанных блестящими луковками иридиевых куполов, — это жилище таинственных Переговорщиков. Вход в него днём и ночью охраняют верные и бдительные алуумы. Самый влиятельный храм в Катапеше — Безупречное Хранилище, где жрецы Абадара под руководством Главного Хранителя Джалала Абдул-Абадара предлагают городским купцам банковские услуги, хранение и поручительство.

Кельмаран. Этот разрушенный маленький посёлок лежит на западной оконечности Бронзовых пиков. Некогда он был процветающим торговым поселением, связывавшим Осирион и Катапеш, но некоторое время назад его накрыла таинственная тьма. С потерей Кельмарана был утрачен и некогда важный западный торговый путь из Солку в Осирион, что нанесло очередной удар по уже блокированному городу. Руинами теперь владеют племена гноллов с Бледной горы, и разбойники и прочие местные жители с сомнительной репутацией приходят сюда ради торговли с ними.

Копи Золуркет. Когда копи дварфийского аванпоста под названием Тар-Уркатка иссякли, трудившиеся там дварфы покинули эти места. Брошенные шахты и дварфийские руины получили название Золуркет, что на келишитском значит «тёмная смерть». Немногие храбрецы, что отважились пойти в Золуркет,

сообщали, что копи стоят нетронутыми, но наполнены видениями. О том, что это за видения, ходят споры. Некоторые говорят о призраках погибших шахтёров, другие — о захоронениях, вскрытых при прокладке шахт, и есть как минимум пара сообщений о личах. Ещё ходят слухи, что копи вовсе не иссякли и дварфы ушли по иной причине.

Окено. Город Окено может похвастать самыми доходными и богатыми рынками рабов во всём полушарии — их называют Мясными рядами. Печально известные окенские галеры с жёлтыми парусами регулярно бороздят моря, доставляя живой груз из Авистана, Гарунда и дальних краёв.

Остров Каменного Хребта.

Этот крупный остров на самом севере океана Обари принадлежит Катапешу. Средоточием катапешской власти является город Окено на его южном берегу. Названный так по зазубренному горному хребту, тянущемуся вдоль всего острова, Каменный Хребет был не раз атакован Серыми корсарами из Андорана, жаждущими уничтожить этот рай работоторговцев. Ходят слухи, что в горах в центре острова стоят крепости, где рабов разводят и муштруют с неясными целями. Окено и Катапеш прекрасно владеют искусством подкупа и дипломатических манёвров и не позволяют чужакам проникнуть глубоко в зловещие земли Каменного Хребта.

Солку. Обнесённый стенами посёлок Солку лежит в западной части Катапеша. Племена гноллов из Белого каньона осадили его в 4701 году, но их попытки поработить местных жителей отразили паладины Иомедэй в Битве алого ливня. Все паладины погибли в бою. Сегодня маленький, но самоотверженный отряд паладинов Саренрэй, Рассветная стража, охраняет посёлок на случай вторжения гноллов.

Эль-Фатар. Эти обширные руины веками стояли, рассыпаясь в прах, пока один бесстрашный Искатель не обнаружил под ними огромную сеть катакомб. В последующие годы в эти древние тоннели хлынули искатели приключений, возвращаясь оттуда с рассказами о схватках с нежитью, жутких чудовищах и несметных богатствах.



ПЕРЕГОВОРЩИК
КАТАПЕША



Кионин

КОРОЛЕВСТВО
ЭЛЬФОВ

Мировоззрение: хаотичное доброе

Столица: Иадара [56340]

Важные поселения: Авеннара [810], Зеленозлат [10400], Оме-ста [2390], Речной Шпиль [3450], Сиавениан [420], Эрагес [5200]

Правитель: королева Тиландия
Эдассурил

Государственный строй:
монархия

Язык: эльфийский

Религия: Дезна, Калистрия, Нефис, малоизвестные эльфийские божества



Полный безмятежной красоты и живописных ландшафтов Кионин — крупнейшее эльфийское государство Голариона. Хотя даже их собственные учёные затрудняются сказать, где впервые появились эльфы, все сходятся в том, что просторные луга и густые зелёные леса Кионина — сердце этого народа. На протяжении тысячелетий эльфы жили в гармонии с природой, строили изящные поселения, которые словно вырастали

из земли, и украшали их памятниками и фонтанами, планетариями и скульптурами непонятного назначения. Заброшенные руины таких строений до сих пор усеивают лес Фиэрани к северу от гор Пяти Королей. Эта идиллия оборвалась прямо перед Низвержением, когда эльфы со всего света собрались в Кионине, чтобы переступить порог врат, созданных священным Совирианским камнем, и покинуть Голарион в преддверии грядущей катастрофы. Эльфы отправились в таинственное место под названием Совириан — неведомую страну или мир, откуда они, по слухам, пришли. Что случилось в том далёком мире, неведомо другим народам, но тысячи лет эльфы провели вдали от дома, оставив лишь несколько сторожей и отставших присматривать за покинутыми домами на время своего долгого отсутствия.

Сегодня Кионин — замкнутый мирок, безмятежное место, где эльфы ищут убежища от слишком быстрого наступления мира людей. Хотя к гномам, тесно связанным с природой и феями Первого мира, эльфы в целом относятся терпимо, немногих представителей других народов, которым дозволено вступить в пределы Кионина, не пускают дальше людского поселения Зеленозлат.

ИСТОРИЯ

Куда бежало подавляющее большинство эльфов Голариона накануне Низвержения, остаётся одной из величайших загадок Внутреннего моря. Таинственная земля эльфов, известная как Совириан, может быть просто тайным убежищем, а может — настоящей прародиной этого народа. Хотя эльфы живут долго, никто из нынешних эльфов ещё не появился на свет, когда их предки вернулись в Голарион в эпоху Воцарения. Правда о Совириане — один из самых тщательно охраняемых эльфийских секретов.

За долгие века отсутствия эльфов те, кто остался здесь, постепенно отошли от своих традиций, став чужаками или встроившись в варварское людское общество как Покинутые. Эльфы, оставшиеся в Кионине, в основном жили в Иадаре — окутанной иллюзиями столице — и тщательно охраняли мудрость своего народа. Запертые в стенах Иадары, они могли лишь в отчаянии наблюдать, как их покинутые поселения разграбляют вандалы и разбойники, а их бывшие дома захватывают.

Артефакты и сокровища, похищенные из опустевших поселений, наводнили рынки Авистана, и многие эльфы Кионина до сих пор считают их продажу оскорблением.

Но растущие человеческие государства вряд ли были самой страшной угрозой Кионину в тёмные годы эльфийского отсутствия. В 2497 году О. А. великий демон Киф-В'Зуг, Владыка Грязи и Заразы, в приступе гнева изгнал своего приспешника Дреготёса, самозваного Владыку Проклятого озера, на Материальный план. Внезапно оказавшись среди пышных ухоженных лесов на юге Фиэрани, Дреготёс быстро понял, что его тюрьма может стать отличным местом для развлечений, и тут же начал высасывать из леса жизнь, отравляя саму землю своей плодотворной скверной. От его прикосновения в Южном Кионине деревья стали расти кривыми и мрачными, а люди и эльфы опасались пересекать его границы. Однако когда демон двинулся на север и наткнулся на Иадару, он ощутил истинный размах открывшихся перед ним возможностей. Прощупав разум оставшихся эльфов щупальцами шёпота, он узнал о *Совирианском камне* и попытался осквернить его. Демон хотел разорвать связь камня с неизвестным убежищем эльфов и использовать его силу, чтобы соединить Голарион с Бездной и открыть врата для орд демонов.

Но в далёком Совириане эльфы что-то почувствовали и приняли меры. Грандиозной процессией, которой

потребовалась целая неделя, чтобы пройти сквозь портал, эльфы вернулись в Голарион под развевающимися стягами, блистая оружием. Мечом и магией они обрушились на осквернённый лес, очистили землю и загнали Дреготёса в южный угол леса. Однако там демон укрепился, и не

смотря на все усилия, эльфы так и не смогли окончательно уничтожить Владыку Проклятого озера. Тогда они смирились с потерей осквернённых рощ, назвали эту часть леса Темнотёрном и поставили там стражу, на случай если демон опять попытается выбраться из заражённой долины.

Разобравшись с демоном, пусть и временно, эльфы оглянулись в поисках очередной угрозы, ожидая, что в любой момент на них хлынут орды людей. Вместо этого они увидели, что земля оправилась от последовавшей за Низвержением эпохи Тьмы куда быстрее, чем они предполагали. А их бывшие враги, люди, вступили в эпоху Воцарения, эру относительной цивилизованности и прогресса. Поверив,

что новые людские государства способны внять гласу рассудка, эльфы решили не покидать мир при помощи *Совирианского камня*, а остаться здесь, вернуть бывшие владения и снова поселиться в зелёных уголках Голариона, начав с покинутых поселений Кионина.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Кионином управляет королева Тиландия Эдассурил, нынешняя носительница Зелёной короны. Хотя её безмятежная красота и уверенная власть неоспоримы, при дворе Иадары немало тех, кто недоволен нынешним положением дел. Недовольные требуют от королевы вернуть больше древних владений в Авистане и Гарунде и окончательно решить проблемы Дреготёса и своей подземной тёмной родни.

Одним из важнейших преимуществ Кионина перед остальными государствами является магическая сеть *аюдара*, известных другим народам как «эльфийские врата». *Аюдара* выглядит как искусно сделанная каменная арка и позволяет легко перемещаться между поселениями на разных сторонах земного шара. Но лишь один портал в глубине Кионина позволяет попасть в Совириан. Управляемые одним и тем же артефактом, *Совирианским камнем*, эти порталы служат основой эльфийского могущества, поскольку через них можно в мгновение ока доставить ресурсы с другого конца мира.

Эльфы Кионина стараются быть добрыми соседями живущим рядом людям, и слово «соседи» тут ключевое: мало





кто из эльфов, кроме Покинутых, согласен жить с людьми бок о бок. Несмотря на огромный рывок в развитии за последние несколько тысяч лет, людям предстоит проделать ещё немалый путь, прежде чем причудливая смесь религий и правительств даст им хоть какую-то надежду сравниться с эльфийской утончённостью. В результате эльфы Кионина продолжают придерживаться изоляционизма, и его закрытые границы успешно патрулируют отряды незаметных следопытов.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Зеленозлат. Хотя по Кионину разбросано много деревушек и сельских общин, здесь слишком мало народу для такой большой территории, и многие древние города остаются заброшенными из-за медленного роста населения. В результате крупнейшим после Иадары оказался управляемый людьми торговый город Зеленозлат. Эльфы рассматривают этот город как длительный эксперимент, определяющий, могут ли они доверять другому цивилизованному народу в восстановлении своей погибшей империи.

Иадара. Здания Иадары — блестящие сооружения из дерева и хрусталя — построены в совершенной гармонии

с лесом. Однако красота Иадары обманчива: стены и дома столицы Кионина окутаны слоями искусных иллюзий. Постоянно меняющиеся постройки не позволяют определить, где кончается магия и начинается реальность. В прошлые века эти иллюзии превращали весь город в живописное полотно, но в последнее время они отражают стремление эльфов к изоляции, и город часто окутывают лианы и магический туман. Высоко над кронами деревьев парят башни из серебра и хрусталя, а эльфийские мастера постоянно что-то украшают или накладывают чары. Неразрушимые дороги и мягкие тропки ведут в большие круглые дворы, а эльфийский смех смешивается с птичьими трелями, создавая приятный звуковой фон.

Омesta. Во время долгого отсутствия эльфов в этом городе поселилась маленькая группа гномов. Но вместо того чтобы заселять изящные пустые дома на земле, гномы построили себе жилища в кронах деревьев, связав их верёвочными переправами, оснатив подъёмными корзинами с лебёдками и установив ветряки под случайными углами относительно леса. Эти гномы, похоже, не боялись обвинений в захвате чужой территории — в конце концов, они не трогали эльфийских домов, а просто поселились

по соседству. Их нахальство и юмор вызвали у эльфов симпатию. Поскольку Дивному народу с трудом удаётся заселить даже нынешние города, их вожди сочли разумным рассматривать это гномье поселение как ещё один неофициальный эксперимент по сожительству с не-эльфами.

Речной Шпиль. Когда-то это была единственная каменная башня эльфийской семьи Моргетай, но неожиданный всплеск плодovitости заставил обитателей Речного Шпиля спешно достраивать своё жилище. Дети и их прадеды и прабабки вместе трудились над расширением башни и пристроек, пока простой, оплетённый плющом шпиль не разросся в целый город. Эльфы, связывавшие себя браком с этой семьёй, часто переезжали сюда, приводя с собой членов собственного клана, и сегодня это большая община, две трети которой так или иначе состоят в родстве с исконной семьёй Моргетай.

Рубец. Эта пустошь некогда была частью Темнотёрна. Именно здесь вернувшиеся эльфы обнаружили, что их магии и оружия не хватает, чтобы выковырять Дреготёса из его логова в трясине, и решили предать заражённый демоном лес очистительному пламени. Хотя им и удалось выгнать демона, победа принесла мало радости. Столетия спустя сломанные деревья и почерневшие пни — всё, что осталось на мёртвой земле. Жижи, прикинувшись голой землёй, ползают по пыльным границам Рубца, пожирая как эльфов, так и демонов из свиты Дреготёса.

Темнотёрн. Когда эльфы одолели Дреготёса и его прислужников, их сил оказалось недостаточно для того, чтобы окончательно искоренить эту скверну. Пришлось уступить врагу власть над частью Южного Кионина. Искорёженные растения, странные животные, сатиры-бестии и потусторонние существа делят это место с демонами и постоянно прибывающими сюда культистами, которые приносят Дреготёсу новости и припасы. Огромное кривое терновое дерево под названием Ведмин Кряж служит Дреготёсу дворцом. Эта живая крепость на громадных скрученных корнях тяжело нависает над лесом. Её рваная крона иногда складывается в отдалённое подобие лица, а на ветви насажены трупы отважных эльфов, которые дерзнули лично сразиться с Дреготёсом.

Шеварот. Накануне Низвержения Шеварот был одним из самых многонаселённых городов Кионина. Но когда пришёл Дреготёс, опустевший город оказался беззащитен, и несмотря на несколько попыток правительства Кионина освободить его, Шеварот до сих пор остаётся в пределах Темнотёрна. По пустынным улицам бродят демоны и мстительные привидения, а дома медленно рассыпаются в прах. Населён только храм: группа последователей Ровагуга приспособила его для собственных целей. Они воспользовались влиянием Дреготёса, чтобы превратить свою тёмную магию в грязную насмешку над священными ритуалами Калистрии.

Эрагес. Почти целиком состоящее из полуэльфов население Эрагеса кормится рыбной ловлей и, изредка, контрабандой. Сама деревня на берегу озера Энкартан построена среди руин нескольких огромных каменных башен древних эльфов. Большая часть этих башен обвалилась, а их камни растащили на строительство. По оставшимся под развалинами входам можно предположить, что башни были связаны подземными ходами. Но после того как в последние годы там пропало несколько исследователей, большинство жителей решили, что лучше пусть тайны подземелий остаются неразгаданными.



КОРОЛЕВА ТИЛАНДИЯ
ЭДАССУРИЛ



Мендеб

ВОИНСТВЕННАЯ
ТЕОКРАТИЯ

Мировоззрение: принципиальное доброе

Столица: Неросиан (64 700)

Важные поселения: Дар Валаса [220], Кенабрес [12330], Эгеде [39410]

Правитель: королева-поборница Гальфри

Государственный строй: монархия

Языки: всеобщий, халлит

Религия: Иомедэй



На заре эпохи Утраченных Пророчеств по всему Ави-стану распространились сказания о демонических тварях, пришедших с далёкого севера. «Песнь о Саркорисе» связывает падение нечестивого варварского королевства с ужасами из Великого Запределья. «Баллада о принце Жакаре» повествует об отважном походе мендевского отряда в изуродованную хаосом землю — герои погибают один за другим на пути к центру напасти, «язве на теле мира». Служители культов, потрясённые смертью Ародена, ухватились за эти песни и слухи о жестоких тварях с севера, пытаясь пробудить в своей пастве религиозный

пыл. Был снаряжён поход на север, в Мендеб, чтобы расправиться с демонической заразой Мировой Язвы. Но в своём рвении эти самозванные спасители мира могли уничтожить заодно и сам Мендеб.

ИСТОРИЯ

До походов большинство северян ничего не знали о Мендеве, гордом королевстве потомков изгнанников из Иобари и неудачников. Как говорится в предании, которое до сих пор вдохновляет новобранцев, последний принц Мендева погиб на руинах Саркориса, возле дыры в реальности, известной как Мировая Язва. В первые несколько лет эпохи Утраченных Пророчеств никто не мешал разрастанию Мировой Язвы. Но по мере того как весть о демоническом вторжении распространялась по миру, на призыв защитников Мендева откликались всё новые поборники. Возглавили их жрецы Иомедэй, вышедшие из тени своих сбитых с толку покровителей из пошатнувшейся церкви Ародена. Опасаясь растущего недовольства, которое подогревали лишившиеся земель дворяне и заскукавшие без дела наёмники, аристократы Челии, Искера и Андорана в 4622 году О. А. вместе с церковью Иомедэй снарядили Первый мендевский

поход. Тысячи пилигримов вскоре отправились по Речному тракту из Кассомира в Чезед и через озеро Туманов и Завес в Мендев, где они вступили в битву и остановили и даже оттеснили назад демоническую орду. Поборники укрепили отвоеванные земли, и почти целое поколение на границе было тихо. Поход сочли успешным.

Разговоры о лёгкой победе, однако, быстро затихли, когда демоны, собрав большую армию, возобновили наступление. Поборники потерпели несколько ужасающих поражений, когда сама земля словно шевелилась и менялась у них под ногами, а демоны вселяли хаос в их ряды. Это разрушительное вторжение и особенно полная утрата северного города-крепости Дрезен в 4638 году привели ко Второму походу. Воители снова отбросили демонов, и когда те отступили, поборники разработали новую стратегию. Они возвели цепь менгиров, известных как *охранные камни*, чтобы сдерживать самых страшных обитателей демонических земель и не давать распространяться их влиянию. Камни необходимо поддерживать регулярными молитвами и ритуалами, на них постоянно покушаются демоны и их прислужники.

Когда их войска на время оказались отрезанными от мира, коварные демоны снова сменили тактику. Внедряя шпионов, соблазняя и предавая, они начали подрывать хрупкий союз, на котором держался поход. Эта хитрая тактика привела к нескольким поражениям их противника, но что важнее, она породила подозрительность и паранойю в Мендеве. Сильнее всего эти настроения в приграничном посёлке Кенабрес, где старый пророк Хульрун натравливает фанатиков на демопоклонников и устраивает погромы, а его страсть к пыткам так и не утихла с годами. Честно говоря, большинство поборников Третьего похода были не меньше озабочены чисткой среди населения Мендева, чем ситуацией на передовой. Ещё во время Первого похода многие приехавшие в страну поборники подозревали, что иобарийская культура и её друидическая вера запятнаны демонизмом. В одном только Кенабресе были сожжены на кострах сотни коренных мендевцев и пилигримов, с тех пор как начались преследования. В прошлом предводители похода смотрели на такие жестокости сквозь пальцы, сосредоточив своё внимание на военных делах, но Орден Вестников, основанный во время Четвёртого похода, сделал значительные шаги в обуздании инквизиции. Даже в Кенабресе рвение несколько поутихло, и многие надеются, что со смертью старого прелата оно угаснет совсем — но втихую то тут, то там в Мендеве живые костры всё ещё отзываются эхом бывшего религиозного пыла.



Сегодня Мендев — двойственная страна, сверкающий бастион закона и добродетели, заслон против Мировой Язвы, угрожающей всему сущему. Это страна поборников добра, пилигримов и предприимчивых плутов, бурлящий котёл культур юга и севера. Чужеземцы, ведущие священную войну против Мировой Язвы, ныне превосходят числом коренных жителей Мендева, которых считают здесь существами второго сорта. Королева Гальфри питает надежду, что Четвёртый поход поможет снова привлечь внимание к противостоянию с настоящим врагом и идеалам похода и избавит север от скверны.

По всему Авистану и даже за его пределами мужчины и женщины с сильной волей и безграничными амбициями по-прежнему с надеждой и решимостью смотрят на север, и в их устах Деяния Иомедэй — не просто слова или истории, а божественный призыв. Но мир в Мендеве по-прежнему хрупок, и за ним таятся жестокость и беззаконие. Тем временем искажающий реальность хаос Мировой Язвы медленно, но верно пожирает землю, распространяя своё пагубное влияние всё дальше на юг. Рано или поздно *охранные камни* падут. Если в ближайшие годы ничего не изменится, Язва в конце концов поглотит весь Авистан.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Благородная королева Гальфри обладает значительной властью в Неросиане, но к северу от столицы её влияние падает. Отдельные командиры по-разному относятся к ней и зачастую позволяют себе слишком многое. К тому же существуют трения между религиозными и военными предводителями похода. За всем этим стоит мрачная тень ревностной инквизиции — влиятельнее всего Хульрун из Кенабреса, но у него много последователей по всему Мендеву. Тем временем Вестники Похода пытаются утихомирить и примирить все группировки ради общего блага.

Королева и её советники знают, что уровень подготовки стекающихся в Мендев поборников всё сомнительнее, но они отчаянно нуждаются в войсках и не хотят никому отказывать. И всё же они слышат мольбы коренных мендевцев, страдающих от инквизиции и разбойных «низших храмовников». Поскольку ресурсы Мендева истощены до предела и предводители похода никак не договорятся между собой даже перед лицом угрозы Мировой Язвы, власти мало что могут сделать для решения внутренних проблем.

Все участники похода формально воюют под бело-золотым стягом Иомедэй и носят знаки Мендевского похода. Поскольку поборники приезжают из разных стран и благородных домов, каждое укрепление и поле битвы в Мендеве



пестрит яркими красками, когда влаги, вымпелы, хоругви, знамёна и штандарты всех размеров, форм и расцветок бьются на вечном северном ветру. Некоторые поборники носят откровенно вымышленные титулы, поскольку с юга приходит много никому не известных вояк, мечтающих приобрести здесь положение и привилегии, а Вестники Йомедэй, решая вопросы старшинства и размещения, не могут проверить правдивость всех, кто заявляет о своём благородном происхождении или рыцарском звании. Однако наибольшим почтением пользуются стяги, полученные за боевые заслуги, — они украшены мечом, щитом или солнцем с лучами. Их могут заслужить бойцы любого ранга, от самого низкого до высшего.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Замок Ледяной Разлом. Из-за столетия походов, вдохновлённых не только благочестием, но и жадностью, в Мендее осталось сравнительно мало неразграбленных подземелий. Но одно малоисследованное место сохранилось ещё с Первого похода, когда поборники стали возводить крепость на леднике близ Короны Мира, чтобы утвердить своё господство над северной границей. Ледяной Разлом так

и остался недостроенным: власти решили, что его слишком сложно будет снабжать припасами и военной силой. Рабочие и гарнизон должны были вернуться домой, но посланный за ними эскорт обнаружил, что все они перебиты, а сердца вырваны, однако непохоже, чтобы это сделали демоны. Местные жители обвинили в убийстве легендарного вендиги, место это было предано анафеме и вычеркнуто из записей. О том, что там творится, ходят нехорошие слухи.

Кенабрес. Маленький город Кенабрес является центром радикальной религиозной фракции охотников на ведьм под руководством престарелого прелата Хульруна. Также Кенабрес отвечает за оборону северной границы, и Хульрун постоянно донимает предводителей похода Дайра и Марковину требованиями бросить силы на борьбу с внутренними врагами.

Лес Эстровиан. На юге Мендевы лежит лес Эстровиан. Этот давний источник древесины и дичи снискал недобрую славу во время Первого похода. Великий андоранский охотник Герне Вильхаур получил смертельную рану, охотясь на священного белого оленя в друидской роще в лесу Эстровиан. Товарищи его бросили, ославив дезертиром и предателем, чтобы оправдать собственное малодушие. Местные

друиды, которых с приходом вооружённых чужаков оттесняли всё дальше в лес, сделали Герне орудием мести. Они повесили его на древнем дубу в северной части леса и наложили «проклятие зимнётёрна», превратив охотника в мстительного призрака с оленьими рогами. Преобразованный магией и собственной неутолимой ненавистью к друидам и к предавшим его товарищам, Герне первым делом перебил своих создателей и вскоре забыл всё, кроме собственного имени, жгучей злобы и жажды крови. В последующие годы выходки Герне стали как для мендецев, так и для чужаков с юга новым обличием для страха, рождаемого холодной зимней ночью. Его проклятие породило целый народ увенчанных рогами тёмных охотников, которые живут с зимними волками или огромными снежными совами. Когда сам охотник всё-таки умер, эти «герне», носящие теперь его имя, похоронили его под тем самым дубом, на котором его повесили друиды. Для герне эта земля священна, и хотя говорят, что могила их прародителя полна сокровищ, когда вы путешествуете по лесу Эстровиан, лучше не приближаться к дубу Герне, если не хотите попасть в беду.

Неросиан. Этот город-крепость постоянно достраивают и перестраивают. Неросиан охраняет слияние реки Эгельзее, вытекающей из леса Эстровиан, с холодными водами Западного Селлена, текущего на юг из страны холодной тундры и вечных льдов. Город выстроен в форме ромба между двумя реками. Перпендикулярные бастионы делят его на части, чтобы замедлить наступление врага. Десятки башен венчают крепостную стену, которую сверху прикрывают закреплённые под крутым углом навесы. Навесы с прорезанными в них бойницами призваны укрывать защитников крепости от снегопада и всяких летающих тварей. Четыре пары ворот в центральном Крестовом соборе позволяют поборникам быстро реагировать на угрозу с любой стороны света. Для тех, кто знает, где искать, Неросиан сохранил едва заметные следы разбойничьего прошлого, но в целом это город ясных целей, непреклонной силы, холодной красоты и непримиримости к скверне, растущей прямо за рекой. Он честно заслужил своё прозвище — «Алмаз Севера».

Река Эгельзее. По вытекающей из леса Эстровиан реке Эгельзее проходит большая часть южной границы Мендева с Нумерией. Частые в прошлом набеги нумерийцев через реку в Мендев с началом похода стали гораздо реже. Стратегическое значение этой сравнительно короткой реки огромно, и не только в качестве

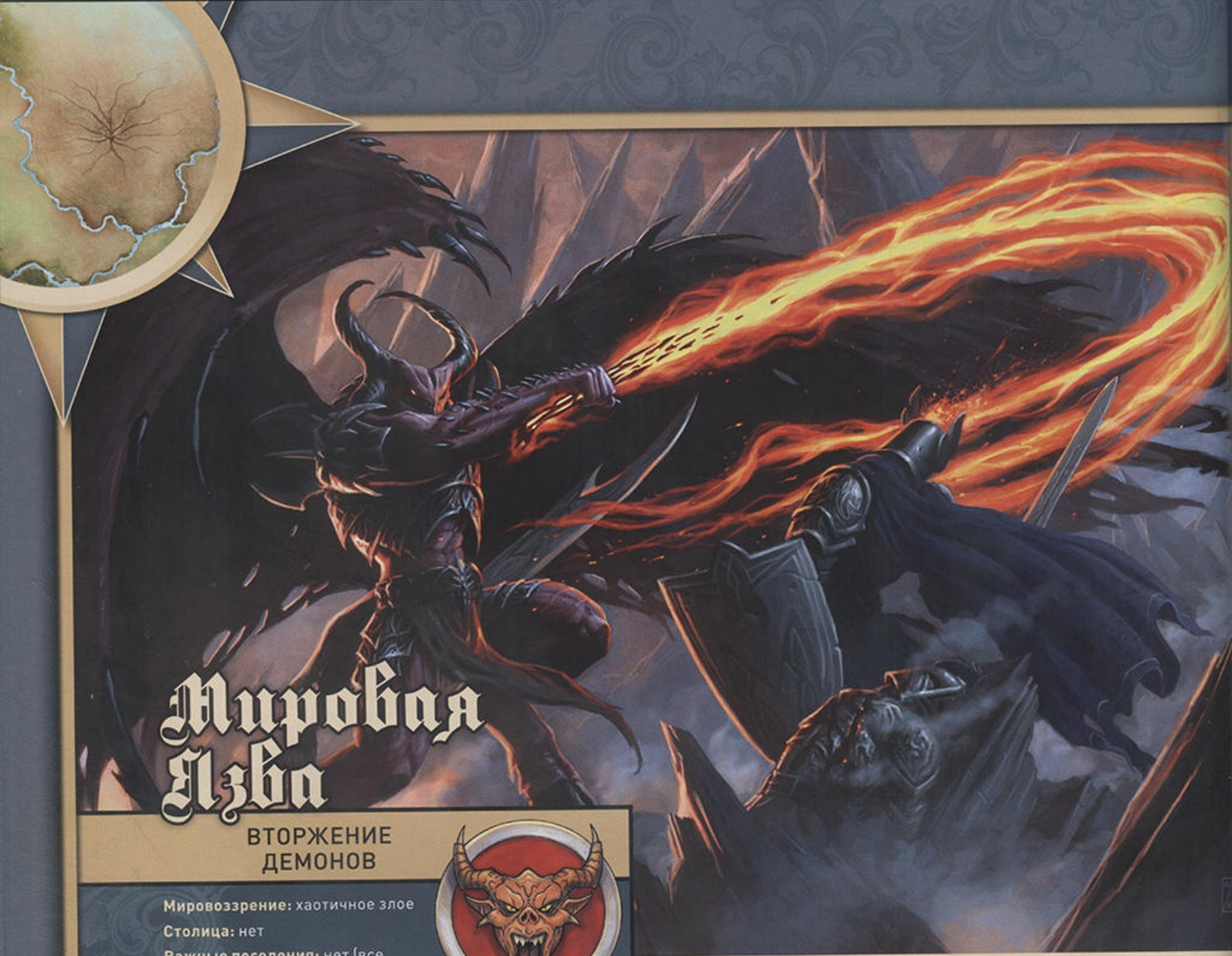
единственного источника питьевой воды и рыбы для столичного города Неросиан.

Эгеде. Портный город Эгеде находится на юго-востоке, на берегу озера Туманов и Завес, и является вратами Мендева в остальной мир. Большинство воинов, пилигримов и торговцев прибывают сюда через Речные Королевства и порт Чезед в Нумерии. После недавнего падения дома Рогарвия расцвела и торговля с Бревоем. Многие приезжие, разорённые долгим путешествием в Мендев и нечистыми на руку торговцами по дороге, селятся в Эгеде и помогают в войне или постоянно молятся и постятся ради поддержки солдат. Часто в Эгеде отводят на отдых уставшие подразделения с передовой,

так что тут появилось множество подпольных борделей и домов свиданий — к вящему ужасу пуритански настроенных фракций.



МЕНДЕВСКИЙ
ПОБОРНИК



Мировая Язва

ВТОРЖЕНИЕ ДЕМОНОВ

Мировоззрение: хаотичное злое

Столица: нет

Важные поселения: нет (все разрушены)

Правитель: нет

Государственный строй: свободная коалиция демонических вождей

Языки: демонический, халлит

Религия: Ламашту, демопоклонничество (особенно Дескари)



Сто лет назад смерть Ародена перевернула культуру и политику стран Внутреннего моря. Далеко на севере, в стране, некогда известной как Саркорис, она изменила сам мир, подтолкнув Голарион в сторону Бездны, кошмарного царства Великого Запределья, полного воплей нечестивых душ и злобных демонов.

ИСТОРИЯ

До того, как мир разверзся и демоны вырвались на волю, Саркорис был обширной лесистой местностью к северу от Нумерии, известной яростными воинами с раскрашенными лицами и странным ведьмовством. Но задолго до катастрофы мистики Саркориса заговорили о надвигающемся хаосе, об истончении грани между мирами. Странные

кроважидные существа издавна бродили по таинственным гробницам и курганам сурового региона в Центральном Саркорисе, известного как Северные Могильники, где процветал культ демонического владыки Дескари, Повелителя саранчи и Привратника Апокалипсиса. Одним из множества чудес Ародена в первые годы его смертного бытия в Голарионе стала победа над Дескари и его культом — Ароден загнал культистов и их демонических покровителей в озеро Туманов и Завес, сделав Северные Могильники безопасными.

Чуть больше ста лет назад появились первые признаки того, что культ возвращается. Жители Саркориса забеспокоились, но были уверены, что предсказанный приход Ародена положит конец козням культистов. Однако вскоре стало ясно, что пришествие бога не состоится. Когда Ароден умер и на мир обрушились страшные катаклизмы, настал последний час Саркориса. Мрачные пророчества стали явью. Жуткие твари быстро захватили клановые владения Саркориса, рассеяв их обитателей и положив начало слухам о скверне, идущей из Мировой Язвы, — так назвали планетарный нарыв шириной в милю на юго-западе от варварского города Из. Чем ближе подходишь к окаймлённой чёрным пламенем Мировой Язве, тем более непредсказуемым

становится мир вокруг. Ландшафт меняется на глазах, перетекая из одной формы в другую с болезненной неторопливостью, словно сама земля страдает от боли. Прямо в центре нарыва рождаются жуткие твари из безумных снов — чудовища из глубин Бездны; всего за одну ночь они стали полновластными хозяевами Саркориса.

Когда пришла весть о быстром и трагическом падении Саркориса, церковь Иомедэй отреагировала столь же быстро. Этот культ ещё не оправился от потери покровителя своей богини, и демоническое вторжение стало для него настоящим спасением от пустоты и отчаяния. Паладины и жрецы Иомедэй с безрассудной отвагой шли в поход против Мировой Язвы не только чтобы притупить ужас от смерти Ародена, но и потому что верили: их обязанность — вернуть порядок в Саркорисе и закрыть Мировую Язву. Они собирались закончить тот труд, который Ароден начал много веков назад победой над культом Дескари.

С этой целью главы церкви Иомедэй и нескольких других религий объявили Первый мендевский поход, за которым последовали ещё три. Верные последователи Иомедэй со всего Авистана до сих пор идут в Мендеву по реке Селлен, чтобы поддержать поборников. Первые попытки закрыть Мировую Язву имели значительный успех: поборники оттеснили орды демонов и встали на страже этой земли. Однако злобный, почти разумный хаос Мировой Язвы не собирался оставаться в строго отведённых для него границах. Северный город поборников Дрезен прежде был частью государства Мендевы, но в 4638 году О. А. демоны предприняли контратаку и одолели и стражей, и защитные чары. Весь город попал под власть Бездны. Десятки тысяч пилигримов и воинов поглотила демоническая волна, обескровив армию Мендевы и создав необходимость Второго мендевского похода.

Приток свежих сил помог стабилизировать новую линию фронта вдоль реки Селлен, а создание первой линии магической обороны, известной как *охранные камни*, помогло сдержать рост войска демонов. Однако кроме возведения этой неустойчивой преграды, не дававшей врагу продвигаться дальше на юг, мало что удалось сделать для очищения страны от демонов, которых с каждым месяцем становится всё больше. Коварные бестии умудрились создать в Мендеве атмосферу беспокойства и подозрительности, и Третий поход по сути дела захлебнулся, погрязнув в охоте на ведьм, паранойе и междоусобной войне, вместо того чтобы развивать успехи на передовой. К счастью, демоны сами слишком независимы и неорганизованы, чтобы воспользоваться замешательством в стане врага, — внутренние распри очень мешают согласованным действиям. В последние десятилетия на этом фронте было лишь несколько незначительных побед и поражений.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

У Мировой Язвы нет правительства как такового, это просто шаткая коалиция демонов, обладающих достаточной

силой и злобностью, чтобы подчинить себе более слабых. Марилит и балоры используют для этого грубую силу, а суккубы, инкубы и сладкоречивые глабрезу распространяют слухи, порождающие ужас и анархию. На данный момент сильнейшие военные вожди Мировой Язвы — балор Хоррамзадех из Иза и марилит Апонавикия, завоевательница города Дрезена. Хоррамзадех прозван Королём Гроз по мантии из молний, которая окутывает его во время битвы вместо обычного для балоров огненного покрывала.

Пожалуй, величайшим предательством стало то, что всё больше людей и других гуманоидов приносят клятву верности демонам, часто в обмен на превращение в полубестий или настоящих демонов. Ведьма Арилу Ворлиш давно занимает высокое положение в этой разорённой стране благодаря своей сверхъестественной силе и энциклопедическим знаниям о Мировой Язве. Она изучала этот выброс чистой энергии хаоса ещё до падения Саркориса, и когда открылась Мировая Язва, Арилу как раз завершила превращение в полубестию. Многие считают её виновницей появления Мировой Язвы, хотя на самом деле она, как одна из любимых прислужниц Дескари, сыграла пусть и заметную, но всё же не главную роль в этой катастрофе. Сила, знания и дурная слава этой ведьмы (известно, что она ставит опыты над всеми, кто ей не угодил, а за теми, кто интересен, посылает своих подручных) привели к тому, что люди за версту обходят Ундарин, ставший её вторым домом.

И над всем этим нависает тень создателя Мировой Язвы — демонического владыки Дескари, которого считают сыном ещё более могущественного демона Пазузу. Помимо стремления открыть Материальный план для созданий Бездны, цели и планы Дескари касательно Мировой Язвы неведомы. Но всё чаще приходят тревожные донесения о том, что его видели в глубочайших трещинах Мировой Язвы. Каковы бы ни были его планы, для жителей Саркориса второе имя Дескари — Привратник Апокалипсиса — обрело прямой смысл.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Гундрун. Маленький посёлок Гундрун уникален для Мировой Язвы — в нём существует подобие нормальной жизни. Здесь, вдали от сердца Мировой Язвы, уцелевшие беженцы из Саркориса цепляются за последние остатки своей родины. На руинах давно разграбленного города влачат жалкое существование упрямые (или безрассудные) поселенцы из окрестных земель. Гундрун — нечто вроде центра меновой торговли для отдалённых деревень, разбросанных на юге и западе, ближе к Дрожащему лесу и реке Мутрей, текущей вдоль границы с Усталавом. На самом деле демоны в основном интересуются Мендевой и обращают мало внимания на дальнее юго-западное пограничье. Но Гундрун и его окрестности всё равно под угрозой, поскольку вторжение демонов не прошло бесследно. Местные легенды говорят о некоем «Какуэн-Таке, Бродячем Голоде». В сказках, что рассказывают по вечерам у огня, его описывают



как рой крохотных демонов. Эти демоны передвигаются в «домах из плоти», которые они выгрызают в оживлённых трупах великанов, мамонтов и других подобных существ. Несмотря на все опасности, желание вернуть хоть кроху родной земли достаточно сильно, чтобы привести сюда многих потомков саркорийцев.

Дрезен. Разрушенные посёлки и города Мировой Язвы когда-то были саркорийскими поселениями, за исключением Дрезена. Эта отбитая у поборников цитадель служит печальным напоминанием о самонадеянном Первом походе. При падении Дрезена погибли тысячи защитников. Многие, накрытые волной хаоса, превратились в жутких бестий и в людоедской ярости набросились на собственных товарищей. Тех, кто не выжил, перенесли на Корону Мира. Там их страдающие души превратили в «белых духов», способных заморозить человека до костей одним прикосновением. Святилища были чудовищно осквернены — из них сделали алтари демонов. Но многое в городе осталось нетронутым или даже восстановлено. Хозяйка города, марилит Апонавика, — одна из самых воинственных полководцев демонической орды. Она с лёгкостью жертвует тысячами припешников, чтобы изнурить врага.

Дрожащий лес. Юго-западную часть территории Мировой Язвы занимает Дрожащий лес — место, где издавна живущие здесь феи напрасно борются с растущим влиянием демонов. Многие из северных обитателей леса поддались этому влиянию и превратились в полубестий или кого-то хуже, а на юге, в той части Дрожащего леса, что находится в пределах Усталава, таятся собственные кошмары.

Из. В центре опустошённой страны нависает над самым краем Мировой Язвы покрытый копотью город Из. Расположенный ближе всего к шахтам центрального плато Саркориса, Из всегда был центром обработки металла и камня. Но сегодня плети правящих здесь демонов подняли значение и производительность этих промыслов на высоту, неведомую прежнему варварскому королевству. Работать в шахтах и на плавильнях крайне опасно, поскольку землю периодически сотрясают судороги расширяющейся Мировой Язвы, что приводит к землетрясениям и бурям. Управляемый балором Хоррамзадехом по прозвищу Король Гроз, Из может однажды рухнуть в Мировую Язву, но пока жестокая судьба обходит стороной этот город страданий.

Мертвосвет. Этот стылый городок стоит у истока реки Саркора, в окружении болот и горячих серных источников.

Мертвоствет некогда был мистическим центром саркорийской религии: здесь сохранился круг идолов в честь Пулуры, владычицы звёзд и таинственного северного сияния. Сегодня тут бродят болотные великаны-бестии из окружающей город Мёрзлой трясины, которые часто вступают в стычки с воинственными кланами Владык Мамонтов. Увидев гигантские просторы западной тундры на границе с соседними землями, демоны перестали интересоваться наступлением на запад.

Мировая Язва. Главная часть разорённого Саркориса — собственно Мировая Язва. Поначалу это был узкий разлом длиной чуть более мили посреди региона, известного как Северные Могильники, но сейчас Мировая Язва так разрослась, что поглотила весь район. Теперь в самом широком месте она достигает мили в поперечнике, а в длину тянется на десятки миль, подобно уродливому шраму на теле планеты. В Мировой Язве полно кошмарных пейзажей: дрожащие холмы и безумные кривые башни. Дно её покрывают отложения застывшей материи изначального хаоса — бурлящий котёл слабо светящейся массы тошнотворно-радужной расцветки. Воздух над Мировой Язвой насыщен зловонными испарениями, время от времени его прорезают разноцветные молнии. В самой Мировой Язве демоническое войско сильнее всего, и всевозможные чудовища Бездны рыщут в её глубинах.

Стораста. Стораста находится менее чем в 70 милях по реке от мендевского Неросиана, но сверкающие бастионы Алмаза Севера разительно отличаются от рассыпающейся груды руин Сторасты. Каменные стены этого города опалены пламенем Бездны и затянuty мхом и колючими растениями. Некогда Стораста славилась своими садами и друидскими рощами, а сейчас полна лианами-убийцами, ходоками и населена изуродованными скверной древнями, так что даже

демонам тут неуютно. Правда, гниющие верфи города населяет множество хезроу, а на дне реки и на заросших бурьяном берегах полно страшных водяных чертей, служащих хезроу. Водяные черти нападают на любого, кто отважится плыть по реке.

Ундарин. Город Ундарин стоит на осквернённой ныне реке Саркоре, через которую перекинута множество мостов. Раньше это был центр скотоводства Западного Саркориса: сюда пригоняли стада на продажу и забой, а рудокопы с центрального плато приезжали, чтобы сбыть свою продукцию. В первые дни вторжения скотные дворы в западной части города использовались в похожих, но более грязных целях: несчастных пленников держали в загонах, как скот, в ожидании, пока демоны найдут им применение. Сегодня этот уродливый город более всего известен заставой на восточных утёсах, где живёт ведьма Арилу Ворлиш, советница воинственных демонов-вождей.



ДЕСКАРИ,
ПОВЕЛИТЕЛЬ САРАНЧИ



Молтуны

ЭКСПАНСИОНИСТЫ

Мировоззрение: принципиальное нейтральное

Столица: Канорат (27450)

Важные поселения: Браганца

(5870), Кеттинь (9300), Корхольм (8950), форт Рамгейт (2200), Эранмас (11970)

Правитель: имперский наместник Марквин Телдас

Государственный строй: военная олигархия

Языки: варисийский, всеобщий

Религия: Абадар, Иомедэй, Эрастил



Мокружённые сильными соседями, девять лордов-генералов Молтуна с нетерпением ждут возможности расширить свои границы. Дьяволы и тени на юге и западе — это осиные гнёзда, которые имперский наместник Телдас давно мечтает разорить, но горы, окружающие южную половину страны, являются одновременно и защитой, и препятствием для наступления. Мир между тремя главными военными силами держится на куче разрозненных договоров, но дипломатия для молтунцев всегда была менее важна, чем завоевания. На востоке Друма ловко обходит неуклюжие экономические манипуляции Молтуна и остаётся слишком ценным торговым партнёром, чтобы вторгаться туда. Аннексия Искера навлекла бы гнев как Челии, так и Друмы, так что генералы втихую финансируют

разбойничьи шайки, поддерживая тем самым нестабильность в регионе. Остаётся только Нирмафас, географически и политически незащищённое государство к северу от Молтуна. Некогда Нирмафас был частью Молтуна, но когда тот заявил о независимости от Челии, Нирмафас отделился. И теперь лорды-генералы твёрдо намерены вернуть себе Клыкколесье, даже если им придётся выжечь в нём все деревья. Несмотря на потерю почти половины территории из-за войны, Молтун до сих пор представляет собой обширный участок земли с разнообразными ландшафтами и ресурсами, включая полезные ископаемые, древесину и сельское хозяйство.

ИСТОРИЯ

Вскоре после смерти Ародена Челия распалась на отдельные регионы и этнические группы. Важнейшая среди них — пограничная колония Молтун, объявившая о своей независимости в 4632 году О. А. Её успех окрылил Голт и Андоран. Используя старинные карты для определения границ новых территорий, наместник Келлон попытался восстановить порядок и обезопасить своё осаждённое государство. Однако независимость не означает стабильность.

Не прошло и поколения, как откололся независимый народ Клыкolescья, вырвавшись из уз старых традиций, в рамках которых их считали не более чем прислугой. Акты саботажа на лесозаготовках по всему региону перетекли в открытое восстание, и в 4655 году следопыты Клыкolescья объявили о выходе из состава Молтуна и создали новое государство Нирмафас. За годы, прошедшие между этими двумя событиями, сменилось шесть наместников, выбранных из молтунской армии, — все они успели поучаствовать в непрерывной войне с северным соседом.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Военная олигархия лучше разбирается в манёврах и дисциплине, чем в гражданском правлении. Но, при всей своей неуклюжести в управлении государством, девять лордов-генералов сумели набрать эффективный штат чиновников. Имперских наместников назначают лорды-генералы, и должность эта пожизненная — или до отречения. Нынешний наместник Марквин Телдас умен, образован и решителен — его мало кто любит, но все уважают. В стратегии он использует свой талант экономиста — часто его действия выглядят глупыми, нелогичными, но нередко приводят к усилению суверенитета Молтуна.

Большинство граждан Молтуна принадлежат к одной из двух групп: горожане и крестьяне. Горожане, почти все живущие в Эранмассе или Канорате, считаются гражданами империи. Граждане могут участвовать в местном самоуправлении, внешней торговле и свободно передвигаться по стране. Большинство остального населения составляют крестьяне — наёмные работники, которые возделывают обширные поля на центральных равнинах и выполняют другую работу, на которой базируется экономика Молтуна. Хотя многие крестьяне недовольны своим положением, в целом они гордятся тем, что делают, считая свой труд вкладом в великое будущее Молтуна.

Имперский наместник Марквин Телдас недавно объявил, что любой крестьянин может стать гражданином, отслужив пять лет в молтунской армии. Хотя это решение весьма популярно среди трудящихся, элита считает его чудовищным. Однако планы Телдаса этим не ограничиваются, поскольку, хотя Молтун обладает значительными ресурсами, не хватает рабочих рук, чтобы их разрабатывать.

По указанию Телдаса губернаторы начали платить за многодетность. Иммигрантам в обмен на военную службу или труд на благо страны обещают землю, а рабство не только допускается, но даже поощряется — в строго определённых рамках, конечно. В Молтуне рабам живётся сравнительно неплохо: тот, кто разбирается в законах, со временем может получить гражданство — в других государствах рабы полностью лишены этой возможности.

Прагматичное стремление увеличить население страны продиктовано в первую очередь корыстью. Иными словами, Молтуну нужны люди, чтобы разбогатеть. Больше крестьян, больше солдат, больше граждан — всё это служит на благо

молтунской экономики. Если всё пойдёт как надо, план Телдаса с расширением армии может помочь ему вернуть Нирмафас, сдержать потенциальную агрессию Челии и Друмы, увеличить богатство нации за несколько лет и таким образом заткнуть рот оппонентам, хотя бы некоторым из них.

Древние законы и традиции в сочетании с военным прагматизмом определяют большинство поступков и аспектов жизни Молтуна. Некоторые удивляются, что при такой системе вообще возможно что-то сделать, но, стронувшись с места, имперская армия Молтуна движется с ошеломляющей скоростью, проворством и силой.

Почти полностью состоя из людей, в основном челийского происхождения, имперская армия легко принимает иностранцев и даже отряды чудовищ, если они подчиняются приказу. Хобгоблины, кентавры, законопослушные ликантропы и даже несколько наг служат в спецподразделениях молтунской армии.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Башни Трильмсгиттов. Некоторое время назад три брата-волшебника: Нил, Федж и Чук Трильмсгитты — построили три башни в нескольких милях друг от друга. Эти башни имеют схожую планировку. Их должны были связывать между собой телепорты, чтобы три волшебника легко могли делиться друг с другом записями и результатами исследований. Строительство башен недавно завершилось, и с тех пор о трёх братьях ничего не слышно — и никто не смог проникнуть сквозь странные фиолетовые поля, таинственным образом возникшие у входа в каждую башню. Местный губернатор хотел бы узнать, что случилось с братьями, но в первую очередь для того, чтобы выяснить, не может ли Молтун заявить права на их собственность.

Браганца. Город Браганца находится под управлением принца-архибанкира Абадара по имени Коль Равнагаск, но руководство городским ополчением и военные дела он перепоручил своему брату Терандару, городскому бейлифу. Принц-архибанкир рассматривает всё озеро Энкартан как зону своего религиозного влияния и считает Браганцу столицей культа Абадара в этом регионе. Сам город по большей части обнесён стеной, хотя, разрастаясь, он постоянно выплёскивается за её пределы. Причина такого роста — не наплыв новых граждан, а цитата из «Порядка чисел», которая побуждает лояльные Абадару города «часто сбрасывать старую шкуру и облекаться в роскошь новой». Лорд Коль заявляет, что у него есть подлинный экземпляр этой знаменитой книги в Златой Славе Законодателя, местном банке-храме Абадара. Коль считает, что для привлечения новых граждан нужно только строить дома и предприятия, но пока его усилия привели лишь к тому, что пустые дома появляются куда быстрее, чем растёт население.

Канорат. Город впечатляющей архитектуры и общественных сооружений, где даже бедняки живут среди роскоши. Широкие проспекты, остроконечные шпили, многочисленные укрепления и круговая планировка поражают



красотой и одновременно являются хитроумной системой обороны. Горожане позволяют некоторым крестьянам жить в благоустроенных (но изолированных) районах, таким образом привлекая их в город. В обнесённый стеной Душистый Сад (квартал, где живут самые богатые горожане) не пускают кого попало, разве что по специальному пропуску для работы или путешествия, и стражи порядка строго за этим следят. В Имперском замке в центре города у Телдаса имеется огромный командный пункт с макетом региона Внутреннего моря на столе шириной в несколько ярдов. Здесь раз в квартал встречаются лорды-генералы, чтобы спланировать свои действия.

Кеттинь. Кеттинь некогда был городом-государством, независимым от Молтуна и гордящимся своей свободой. Ситуация изменилась несколько лет назад, когда урожай начал сокращаться, а люди — болеть. Голод и мор вскоре повергли город в хаос и беззаконие. Молтун предложил помощь, но взамен потребовал от Кеттиня верности. У правителей этого вольного города не оставалось другого выбора, кроме как согласиться. Хотя лидеры Молтуна сдержали слово и помогли восстановить порядок в Кеттине, назначение местным губернатором самого молодого лорда-генерала привело

к оттеснению от власти традиционных правителей Кеттиня, и свободный народ понял, что уже не свободен.

Сам Кеттинь — город традиций и чести. Несмотря на недавние трудности, Кеттинь с гордостью придерживается догматов, начертанных основателями на воротах Первой крепости: «Долг, честь и вера». На флаге города четыре белых крепости на зелёном поле — крепости символизируют четыре периода истории Кеттиня и обозначают четыре укрепления, вокруг которых вырос город. Пятая крепость, в молтунском стиле, ещё строится, олицетворяя нынешний период в истории этого вольного города. Сам город окружён огромным рвом, через который переброшено несколько впечатляющих мостов. Несмотря на власть Молтуна, Кеттинь до сих пор патрулирует местная гвардия — Гражданское ополчение вольного города. Однако с каждым днём ополчение всё ближе к открытому неповиновению: они всё изобретательнее и (по мнению лорда-генерала) вызывающе обходят или игнорируют его попытки отправить ополчение на войну с Нирмафасом. Ходят слухи, что лорд-генерал скоро перейдёт к более жёстким методам убеждения, и многие граждане Кеттиня приходят к выводу, что, договорившись с Молтуном, они поменяли шило на мыло.

Корхольм. Резиденция первого лорда-генерала и место дислокации элитной гвардии Молтуна. Корхольм служит воротами в Молтун и первой линией обороны страны. Те, кто прибывает в Корхольм посуху, въезжают через знаменитые Зелёные ворота — огромное сооружение из кирпича и бронзы. Хорошо защищённый проспект тянется от Зелёных ворот к центру города и мраморному зданию Правительства. Последнее гордо высится посреди широкого проспекта, разделяя его на две части: северную и южную. Здание венчает тонкая башенка высотой около сотни футов — наверху установлены действующие часы и огромная золочёная статуя имперского наместника Марквина Телдаса. Западная треть Корхольма называется Арсеналом, и именно здесь проходят обучение элитные солдаты и офицеры перед отправкой в зону боевых действий на границе с Нирмафасом.

Лес Баккар. Имперская армия считает лес Баккар непроходимым. Спрайты, сатиры, веточки, грифы и ещё более странные обитатели леса не желают подчиняться порядку и часто воруют, продают или портят имперское имущество без видимых причин. Хотя в местной армии есть подразделения друидов и следопытов, в усмирении и вербовке этих своенравных существ они достигли не больше успеха, чем регулярная армия.

Равнины Молтуна. Огромные равнины Молтуна — житница страны. При нехватке рабочих рук крестьяне не могут позволить своим пугалам стоять просто так, и те, у кого хватает средств, платят заклинателям, чтобы они оживили пугала и превратили их в ходячие по полям конструкции, которые защищали бы их от ворон и диверсантов. Правительство не принимает всерьёз мрачные байки о пугалах, ставших оборотнями и напавших на крестьян, но байки продолжают ходить.

Сорокопутов лес. К северо-востоку от Канората лежит Сорокопутов лес. Земля в этих краях никогда не была особо плодородной, поэтому деревья в Сорокопутовом лесу крайне редко вырастают выше 10 футов. Из-за бедной почвы подлесок негустой, но неровные горбатые холмы изрядно затрудняют

передвижение по этому региону. Сорокопутов лес слабо населён и привлекателен для тех, кто скрывается от общества, благодаря многочисленным оврагам и укромным уголкам. Многие из живущих в Сорокопутовом лесу — дезертиры, преступники или анархисты, по тем или иным причинам не желающие служить в молтунской армии. Жизнь в Сорокопутовом лесу нельзя назвать спокойной. Здесь не только приходится биться за каждую кроху пропитания, когда мало что даёт хороший урожай, так ещё в южной части леса, по берегам реки Голодная Пасть, в глубоких оврагах кишат племена козявок и кобольдов. Гигантские вредители, небольшие племена огров, стаи варгов и отдельные грифоны представляют дополнительную, хотя и не столь большую опасность.

Форт Рамгейт. Поселение вокруг этого форта растёт с каждой неделей. Рамгейтом командует генерал Хаккар, урождённый келлид и варвар в военной форме. Укрепления Рамгейта — шедевр магического и военного искусства. Это идёт на пользу форту, который ежедневно атакуют отряды из Нирмафаса. В результате Рамгейт постоянно находится в состоянии спешного ремонта.

Чаша Теней. Проход в горах между Молтуном и Нидалем — место дикое и опасное. Суст тех, кто знает о Чаше, не сходят байки о теневых великанах, бродячих шайках немых убийц с защитными ртами и завихрениях чёрного тумана, искажающего реальность. Как бы то ни было, молтунские купцы еженедельно ездят в Нидаль, невзирая на суровые условия этих мест. Они всегда передвигаются большими караванами в милю длиной и под защитой не менее чем 500 наёмников или неведущих искателей приключений.

Эранмас. Самые большие и загруженные верфи Молтуна находятся в окружённом высокой стеной Эранмаса. В городе также базируется крупнейший военный флот на озере Энкартан, но этот титул может вскоре перейти к Детмеру в Друме. Неудивительно, что другие приозёрные государства беспокоит растущий флот Эранмаса, но губернатор лорд Рексет и на словах, и на деле заинтересован в использовании флота лишь для блокады Тамрана — ему только предстоит испытать эту силу против других государств.

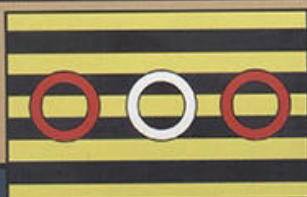


ИМПЕРСКИЙ НАМЕСТИК
МАРКВИН ТЕЛДАС



Некс

ПАМЯТНИК
ПРОПАВШЕМУ
КОРОЛЮ-
ВОЛШЕБНИКУ



Мировоззрение:

нейтральное

Столица: Квантиум (60 000)

Важные поселения: Кхуло (1310), Эканус (23 400),
Энопион (8900)

Правительство: Совет Трёх и Девяти

Государственный строй: бюрократия, возглавляемая
советом представителей разных политических фрак-
ций и магических течений

Языки: всеобщий, вудрани, келишитский, осирани

Религия: Абадар, Ирори, Калистрия, Ламашту, Нефис,
Норгорбер, Фаразма

Эпоха Предназначения породила бесчисленных героев, которые оставили неизгладимый след в истории. Сам Ароден в те далёкие дни ступал по Авистану как смертный, и каждое столетие порождало новую легенду. Одна из величайших легенд того времени пришла с восточного побережья Гарунда, из древнего города-государства Квантиум. Герой этой легенды — король-волшебник с невероятными способностями к магии, удивительно изобретательный и зловеще гениальный архимаг Некс. Магическое наследие этого героя дожило до нынешнего дня в виде государства, носящего его имя.

В Нексе находится один из самых космополитичных и утончённых городов на восточном побережье Гарунда — его



столица Квантиум могла бы потягаться роскошью с талдорской Оппарой или Сотисом времён легендарных божественных царей Осирона. Грандиозные дворцы и невообразимые шпили украшают беспорядочно спланированные улицы города, вьющиеся среди висячих садов, открытых лабиринтов и людных базаров. Осыпающиеся статуи Некса и древних героев, которые вместе с ним странствовали и создавали это государство, взирают на балконы и крыши города, постоянно напоминая о человеке, который владел Квантиумом и его окрестностями.

ИСТОРИЯ

В своё время Некс, много странствовавший по миру и Великому Запределью, заложил основы магической теории, которая имеет большой вес и поныне, и сильно обогатил свою страну благодаря успешным авантюрам и правильному применению могущественной магии. Но со временем территориальные притязания на юге привели к конфликту Некса с другим магом-правителем, расчётливым некромантом Гебом, наследником богатой магической традиции, исходящей из утраченной колонии Древнего Осирона.

Конфликт Некса и Геба тянулся веками. Оба короля-волшебника продлевали свою жизнь, применяя разные снадобья

и мощные магические эликсиры. Во время этого противостояния несколько подлых операций, проведённых Гебом, поразили сельские районы Некса. Из-за разрушительного прикосновения Геба на землях Некса перестало что-либо расти. В тех местах до сих пор остались бесподные пустоши, населённые изгоями и потомками огромных волшебных зверей, призванных за годы конфликта с югом.

Пока тянулась война, Некс наконец-то достиг истинного бессмертия, создав личный демиплан в точке, откуда истекает энергия иных миров. Эту сферу король-волшебник назвал Крестом Некса. Бессмертный архимаг отрезал фрагмент Креста, чтобы создать невероятную башню, из которой он начал безуспешную осаду Авессаломы. А в своём дворце в Квантиуме он так же сотворил таинственное Убежище Некса, чтобы в крайнем случае скрыться там от врагов.

Некс исчез более 4000 лет назад, после опустошительной атаки геббитов, окутавшей столицу липким ядовитым туманом. Но каким-то образом остатки его авторитета удержали Геб от дальнейшего нападения. В последующие века власть в Нексе переходила из рук в руки. Им правили различные магические братства и культы

личности, ставившие своей целью разъяснить намерения исчезнувшего архимага его покинутым подданным. Вечно спорящий Совет Трёх и Девяти представляет собой попытку добиться консенсуса между скандальными фракциями Некса. И хотя страну, как обычно, терзает бюрократия, её так ни разу и не завоевали, несмотря на все усилия Геба и внутренних и внешних политических сил.

Давняя война с Гебом оставила неизгладимое пятно на самом Нексе и его культуре. Но столетия назад открытое противостояние с некромантами юга угасло и превратилось в неохотную торговлю. Сегодня Некс ввозит большую часть продовольствия с геббитских плантаций, где работают зомби-рабы. Упрямые столичные фракции, особенно Верховные Владыки Некса, утверждают, что нынешняя политика разрядки разгневала бы волшебника, давшего имя государству. Но Некса в последний раз видели в Голарионе много столетий назад, и история продолжается без него.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Политические партии этой страны вечно ссорились и строили друг другу козни — уравновесить их мог только сам Некс. Сразу после его исчезновения страна погрузилась в хаос политических убийств и внутренней вражды, что угрожало самому существованию государства. После веков грызни между разными политическими силами угроза в виде орд геббитской нежити объединила фракции Некса в вечно спорящий Совет Трёх и Девяти. Эти 12 чиновников проводят заседания в Бандешаре, опустевшем роскошном дворце Некса. Оттуда

они решают судьбы государства, регулируют торговлю и запреты искусства, выносят решения по договорам и апелляциям и улаживают военные вопросы.

В совете доминируют Трое, и согласия двоих из них достаточно, чтобы наложить вето на решение Девяти. Хотя из-за убийств и финансовых махинаций низшие члены совета постоянно меняются, Трое окопались прочно и за-

нимают свои места более ста лет. Среди них архимаг

Агреллус Киск, глава Верховных Владык Некса, присоединившийся к совету последним из Трёх. Верховные Владыки, долгое время находившиеся на задворках некийской политики, ведут своё происхождение от личных слуг самого Некса. Они заявляют, что яснее всех в современном мире выражают его намерения, отыскивая намеки на суждения и планы этого волшебника

в его многочисленных дневниках, магических рабочих журналах и свитках (некоторые, следует заметить, весьма сомнительного происхождения). Рука об руку с Киском на Центральном возвышении Бандешара восседают Иранез по прозвищу Носительница Сферы, ведьма-интриганка несравненной красоты и магического мастерства, и печ Старший архитектор

Облоск, кастелян Бандешара и единственный член Совета Трёх и Девяти, знавший Некса лично. Облоск сам проектировал роскошный дворец Некса и несколько других важных сооружений Квантиума, и его знание истории города, тайных ходов и запретных комнат весьма полезно Совету, хотя в чисто политических вопросах это немногословное существо не сразу принимает какую-либо сторону.

Состав нижней палаты совета постоянно меняется, но несколько заметных персон сумели заработать себе постоянное место. Первые среди них — талантливый алхимик Борум из Энопиона и Дунн Паловар, главный телокователь Экануса. Эти легендарные соперники представляют интересы «второстепенных городов» Некса и перетягивают на свою сторону остальных советников в попытке подорвать позиции друг друга. Что удивительно, ни один из них физически не присутствует на нерегулярных заседаниях совета. Борум передаёт своё сознание автомату собственной разработки, а Паловар действует через страшного мясного голема, созданного в его городе в знаменитых кузнях плоти.

Среди других членов совета — Мастер Фейд, безупречно вежливый невидимый охотник, одетый в характерный полный кожаный доспех (он считается магистром ассасинов Квантиума); Ген Хендрикан, Главный загадчик большого столичного храма Абраксаса, известного как Резная Ветвь; Элемион, Третий из Множества, — существо из трёх частей, представляющее крупнейшее бродячее племя мутантов диких земель; а также верховные жрецы Нефиса и Фаразмы, агент могущественной Торговой лиги Некса и постоянно





меняющаяся череда политиков, служащих одной или несколькими враждующим фракциям государства.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Квантиум. Как и много столетий назад, общество Некса вращается вокруг Квантиума. Население города разнообразное — от амбициозных волшебников, желающих отточить своё мастерство в одном из прославленных магических университетов Квантиума, до потусторонних существ, призванных в Голарион давно умершими мистиками, а также купцов из Друмы, Джалмерея, Вудры и даже Тянь-Ша. Город процветает благодаря разнообразию во взглядах, занятиях и сферах интересов и потому не терпит ксенофобии. Существо, которое в портах Внутреннего моря сочтут чудовищем, а то и чем похуже, в Нексе, где по легенде возможно почти всё, будет обычным гражданином.

Среди чудес столицы — Бандешар, шедевр архитектуры, сохраняющий красоту невзирая на тысячи лет магических катастроф и политических интриг. Глубоко в подземельях Бандешара находится вход в сказочное Убежище Некса — непредсказуемый демиплан, дающий возможность уйти без возврата. За прошедшие века тысячи исследователей, беглецов и воров застряли в Убежище, в том числе и сам Некс.

На центральном плацу, известном как Променад Колдуна, можно увидеть много впечатляющих диковин. Посреди этого обширного пространства царит массивный, украшенный множеством скульптур мраморный фонтан; его живые струи танцуют на потеху зрителям.

Два огромных железных голема, один зеленоватый, второй алый, молча обходят периметр города в противоположных направлениях, как делали ещё во времена Некса. Эти стойкие воины, вооружённые мечами и облачённые в старинные доспехи, не остановятся ни перед чем. Ходит легенда, что в великой битве они будут сражаться на стороне защитников города, но поскольку пророчества уже не имеют прежней силы, то и надежда на големов Квантиума невелика.

Кладезь Ажи. Глубоко на дне огромного ущелья в сердце пустошей Некса лежит древний комплекс подземелий. Считается, что его построили циклопы, правившие большей частью Гарунда в тёмные века до падения Звёздного Камня. Некс и его смертные спутники впервые исследовали это место, следуя указаниям, выбитым на стенах разрушенных городов Просторов Мванги. Верховные Владыки шёпотом рассказывают, что уникальные озёра прорицаний в самых глубоких пещерах как раз и убедили архимага построить

здесь своё государство в эпоху Предназначения. Указания этих таинственных озёр и их истерзанных призрачных стражей в конце концов привели к гибели, и пещеры, называемые циклопами Голанот, стали известны как Кладезь Ажи. По указу самого Некса пещеры запечатали и запретили туда ходить. После исчезновения Некса за исполнением этого запрета следят уже не так строго, и теперь Кладезь открыта для смельчаков, которые захотят погрузиться в её глубины и услышать сомнительные толкования судьбы.

Остров Валкус. Несмотря на отравленные воды, Смердоморье — не самый проклинаемый гнойник к востоку от гавани Квантиума. Первое место по праву занимает огромный скалистый остров Валкус близ побережья Некса. Он столетиями служил неприступной тюрьмой-колонией для самых жестоких убийц, чудовищ, политических заключённых, злодеев и неудачливых завоевателей, угрожавших государству. Единственная гавань Валкуса, посёлок Кхуло, некогда был элитным соседом Квантиума. Здесь находились огромные имения высшей знати Некса. Сам король-волшебник возвёл дворец развлечений в гористой внутренней части острова. Там он проводил свои первые эксперименты по искривлению пространства, похищая существ, ландшафты и окружающую среду из Великого Запределья и привязывая к острову. Всё пошло не так, как он планировал, и непредсказуемые искажения и похищенные существа обратились против отдыхающих аристократов и работников плантаций. Они захватили остров Валкус и угрожали самой столице. Некс и его лучшие ученики приняли защитные меры — возвели вокруг острова *Неодолимую Стену*, магический барьер, запирающий всё, что находится внутри. Однако они позаботились, чтобы барьер работал только в одну сторону, и с тех пор остров Валкус стал тюрьмой для самых

ужасных преступников и свалкой результатов наиболее опасных магических экспериментов, угрожающих столице.

Смердоморье. К востоку от Квантиума находится Смердоморье — водное пространство, настолько отравленное химикатами, магическими отходами и природными загрязнителями, что его вонь заполняет городские улицы, а его едкие воды разъедают обшивку незащищённых кораблей. Во времена кризиса стихийные маги баламутят загрязнённые воды и обрушивают жгучие волны на вражеские суда, чьи обломки и трупы моряков остаются гнить в том же водоёме.

Эканус. К югу от Энопиона лежит большой город-крепость Эканус, созданный для поддержки армии в войне против Геба. Это сердце внушающей страх военной машины Некса. Боевые маги, обученные военному делу и боевому разрушению, формируют костяк мобильных сил. Их поддерживают кошмарные звери-чудовища, созданные в местных кузнях плоти. Эти кузницы — артефакты размером с дом, созданные самим Нексом, — выпустили в мир множество кровожадных существ, которые рыщут по пустошам между городами Некса, по Барьерным горам и даже восточным джунглям Просторов Мванги. Способные порождать квазизивых приспешников, от простых домашних големов до титанических боевых тварей, равных по силе величайшим драконам, эти мрачные сооружения стоят уже тысячи лет, становясь всё менее надёжными.

Энопион. Глубоко во внутренних пустошах Некса алхимики Энопиона трудятся над созданием зловещих эликсиров и зелий, столь важных для экономики государства. Самых лучших и надёжных гомункулов делают в Энопионе. Также этот город славится производством големов и огромной колонией жиж. Последняя занимает смердоморье, центральное озеро и образует коллективный разум, пригодный для мощных прорицаний и уничтожения бракованных волшебных предметов, конструкций-перебежчиков и врагов государства.

КВАНТИУМСКИЙ ГОЛЕМ





Нидадь

СТРАНА —
ПРИСЛУЖНИЦА ТЕНИ



Мировоззрение: принципиальное злое

Столица: Панголе (18 900)

Важные поселения: Альбатрос (388),

Нисрох (24 320), Причал Ороло (1280),

Ридуан (11 400), Серные Источники (794)

Правительство: Теневой двор

Государственный строй: военная теократия

Языки: варисийский, всеобщий, язык теней

Религия: Асмодей, Дезна, Зон-Кутон

Управляемый божественной волей при поддержке смертоносных сил тьмы и ужаса, Нидадь почти полностью контролируется Теневым двором, но «почти» — это слишком мало для властителей. Постоянно опасаясь утратить мандат Владыки Полуночи, двор Нидадя всё крепче сжимает хватку на горле святотатцев, которые возносят хвалы Дезне, ищут секреты дьяволов или осмеливаются оспаривать власть Зон-Кутона.

ИСТОРИЯ

Когда Низвержение повергло Голарион в тысячелетний мрак, воинственные кланы древнего Нидадя воззвали о защите к своим давно забытым богам. Но мольбы их достигли слуха злобной сущности из дальнего угла Великого Запределья, которая единственная поняла их тяготы и возрадовалась их страху перед тьмой. Это бессмертное

существо — могучая тварь с Теневого плана, известная как Зон-Кутон, — предложило насмерть перепуганным людям помощь взамен на безусловное подчинение до конца времён. Перед лицом гибели из-за погасшего солнца гордые вожди Нидадя склонились перед тварью, обеспечив своему народу выживание, но лишив его свободы. Так правители Нидадя стали прикованы к Владыке Полуночи. И вечная тень этих оков видна в тусклых чёрных глазах Теневого двора.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Расстановка сил внутри Теневого двора непонятна посторонним — никому не ведомо, какое влияние на государственные дела имеет вкрадчивый голос тени. Простые граждане Нидадя знают только, что сопротивление Теневому двору означает смерть, и быстро подчиняются приказам даже самых мелких властителей. Конечно, некоторые аристократы более могущественны и влиятельны, чем прочие, и самые могущественные из них — Чёрная Троица из Панголе, тёмный друид Элояндер из Ридуана и наделённый даром убеждения чародей Кхолас, советник королевы Аброгайль II в Эгориане.

Повелевающие тенями мистики, обученные в Ридуане и Панголе, поддерживают дьявольские легионы преобразённого правительства Челии. Много столетий после унижительно-поражения в Бесконечной войне народ Нидаля возмущался оккупацией и влиянием Челии, но не так давно всё изменилось. Во время борьбы за трон после смерти Ародена Теневой двор поддержал дом Трун, который в награду отозвал челийских агентов из Нидаля, как только укрепил свою власть. Теперь Нидаля снова независим, но остаётся тесно связан с тьмой в Эгориане.

Среди облачённой в серое интеллигенции Панголе считается, что подчинение Челии было просто хитроумной многоходовкой Владыки Полуночи. Ведь разве не заманивает бледный хрупкий паук большую блестящую стрекозу в свой дом, чтобы легче было её съесть? И пока её преисподнее величество в поддержании власти всё больше полагается на мрачную мощь Нидаля, те, кто шепчет в тенях леса Уск, спокойно готовятся к порабощению своих бывших хозяев.

На севере, бродя на воле среди безымянных холмов возле залива Завоевателя, тайные агенты богини Дезны неустанно трудятся, чтобы ниспровергнуть тёмные деяния ревнителей Зон-Кутон. Здесь поклонение Песни Сфер — потаённая практика, которую свершают на долгих семейных ритуалах под звёздами. Если скромным длинноволосым жрецам и жрицам богини удачи и сновидений как-то удастся разорвать удушающую хватку Теневого двора, есть надежда, что и сам Владыка Полуночи будет загнан обратно в свою темницу в Великом Запределье, как тени уходят перед рассветом.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Альбатрос. Этот мирный портовый посёлок стоит на неровных прибрежных скалах, как будто собирается броситься в воду. В нём менее 400 жителей, зато число птиц, в честь которых назван город, превосходит население в несколько раз. По традиции местные рыбаки почитают этих птиц, а старейшие жители этого продуваемого штормами уголка утверждают, что по полёту печальных стай альбатросов могут предсказать бурю, смерть и прочие мрачные события.

Аттеранские пастбища. Гордые и трудолюбивые жители Северного Нидаля — пастухи, коневоды, объездчики — ведут свой род от племён всадников, некогда главенствовавших в регионе. Поддерживая традиции предков, этот привыкший к лишениям народ прекрасно владеет копьём и разводит послушных лошадей тёмной масти, известных как нидармары, а также охраняет драгоценные табуны быстроногих диких скакунов холмистого края, называемых кьярдармами. Поскольку большинство ферм и конезаводов разделены милями поросших кустарником равнин и сизых холмов, богатое, но привязанное к земле семейство Аттеран не только защищает свой край от чужаков и воров, но и надзирает за делами меньших родов. Вайде Аттеран, обаятельный патриарх семейства Аттеран, утверждает, что его семья просто хочет защитить честных конево-

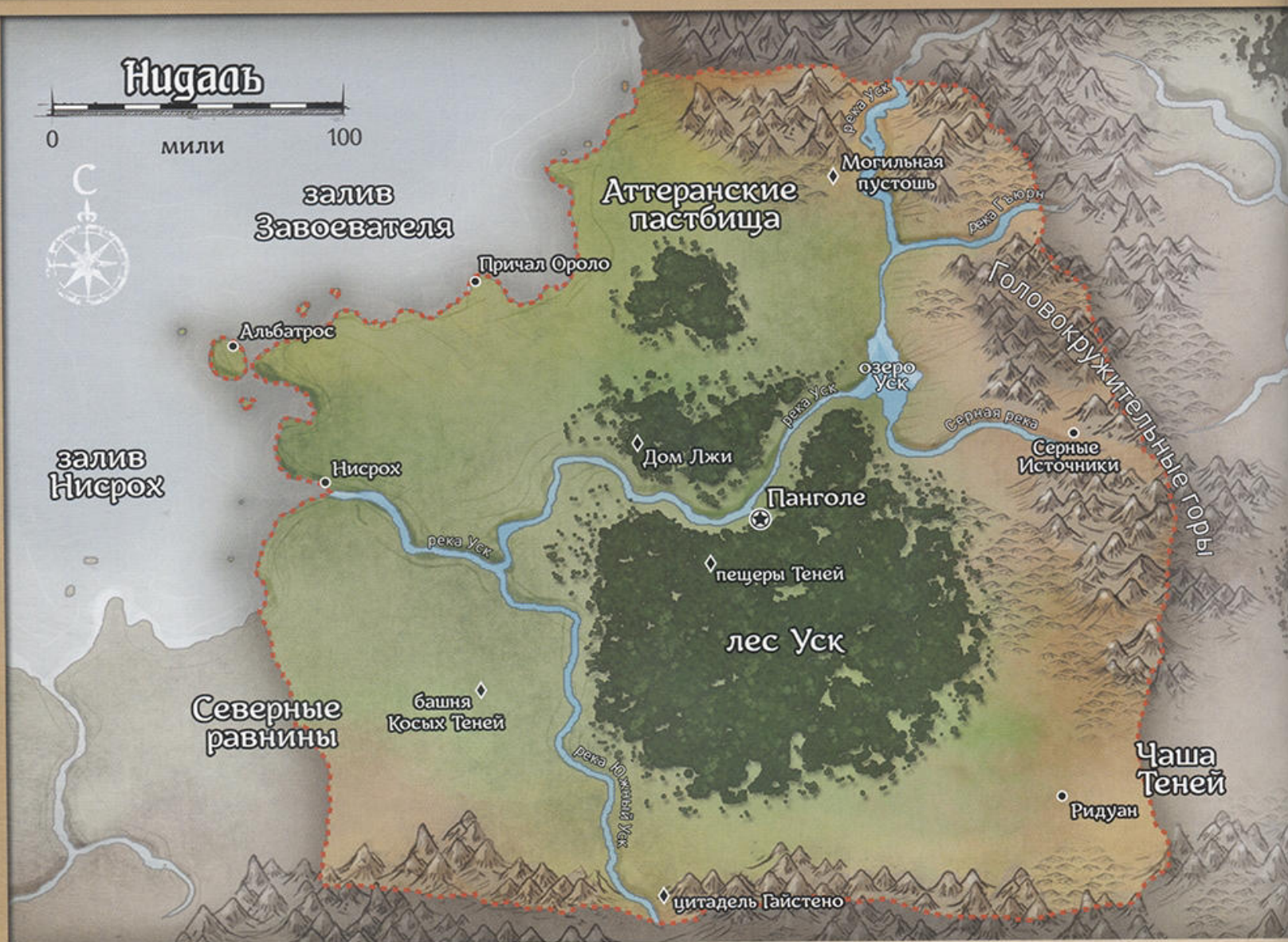
дов от угнетений Теневого двора и чужеземцев — задача, с которой замечательно справляются вот уже несколько поколений Аттеранов. Но нельзя отрицать, что самые большие и выгодные контракты остаются под контролем этой семьи. Недавно Теневой двор заподозрил, что несколько семей в регионе укрывают сектантов Дезны. Аттеранам удалось не пустить в регион агентов двора, но лишь пообещав лично стереть с лица земли культ Дезны. Для этого им пришлось нанять силу на стороне и сформировать отряды, названные здесь «охотниками за сновидениями».

Башня Косых Теней. Наклонно торчащая из бурой травы, словно кособокой стежкой, эта выдавшая виды железная башня стоит, как памятник древним чудесам и святотатственному злу одновременно. Мало кто знает, что этот злоедейский столп — одна из многочисленных, но почти забытых Звёздных башен. Эти гигантские острия выковал бог Зон-Кутон, чтобы помочь пленить чудовищного Ровагуга. Хотя башня возвышается на много футов, ходят слухи, что под землёй у неё куда больше этажей. Рассказывают также о страшных напастях, которые распределяет между людьми Мать-Пряха, бессмертная хранительница башни, ткущая постоянно растущее полотно из плоти.

Дом Лжи. Под островерхими крышами этого похожего на крепость особняка скрыто одно из крупнейших собраний легенд, мифов, выдуманных историй, небылиц и откровенной лжи Авистана. Здесь встречаются члены печально известной Гильдии Лжецов — общества, которое называет себя объединением рассказчиков. Но в его рядах есть и несколько известнейших аферистов в истории Голариона. Каждые пять лет члены гильдии переплывают быстрое течение реки, чтобы попасть на остров, и заходят в этот таинственный особняк. Здесь они обмениваются байками о своих сомнительных приключениях и рассказами о невероятном. Самый убедительный рассказчик года получает титул «правдодела» и, предположительно, доступ к кунсткамере Дома.

Могильная пустошь. Здесь среди каменистых холмов возвышаются огромные, покрытые коркой угля могильные курганы сотен древних нидальских героев-всадников, военных вождей и тиранов. Местные поверья запрещают беспокоить курганы, рассказывая о забытых проклятиях и древней гибели. Но отважные глупцы всё равно пытаются забраться туда в поисках легендарных сокровищ. Некоторые местные жители утверждают, что курганы нельзя считать, потому что каждый год появляются новые.

Нисрох. Самый густонаселённый город Нидаля — Нисрох — меньше всего контролируется Теневым двором. Здесь мелкие аристократы тратят едва ли не больше времени на внутренние интриги, чем на охоту за еретиками и прочими изменниками. Хотя порты Нисроха инспектируются с навязчивой военной регулярностью, агенты Дезны умудряются найти лазейки. Они устраивают в городе тайные логова и подпольные секты для борьбы против нынешней власти. Этот идеальный портовый город — лицо



Нидаля. Купцы из Челии, Корвосы и северной Варисии иногда заходят в Нисрох для торговли или починки кораблей, но гости тут редко задерживаются, поскольку жители города негостеприимны и подозрительны к чужакам. Искусство, веселье и музыка в Нисрохе, считай, запрещены, и местная культура преимущественно состоит из военной теории, поэзии и эзотерического мистицизма, связанного с тенями и тьмой. Судя по недавним донесениям шпионов, внедрённых в ряды андоранских Серых корсаров, пираты с Кандалов всё чаще причаливают в Нисрохе. Но о причинах известно мало, как и о том влиянии, которое они могут оказать на отношения Нидаля с Челией, постоянно воюющей с пиратами вдоль западного побережья Гарунда.

За соблюдением законов в Нисрохе следит жуткая организация, именуемая Молчаливым Покровом. Большой отряд чрезвычайно жестоких монахов под непрекращаемым командованием Окутанного очищает город от преступников. Эти Молчаливые Законники набирают агентов из низов: похищают детей и пытками приучают их к абсолютному повиновению. Лишённые речи хирургическим путём, Молчаливые Законники не носят доспехов

и оружия — для выполнения миссии по поддержанию закона они им не нужны.

Панголе. Этот полный неброской роскоши город теней — личное владение загадочной Чёрной Троицы, легендарного совета, состав которого не менялся и не оспаривался с начала эпохи Тьмы. Их мрачный подручный, сладкоречивый вампир Микос Роарик — генерал, ветеран Бесконечной войны и Правая рука Троицы, вместе со своим Несокрушимым отрядом рыскает вдали от окутанного тенью леса Уск, исполняя волю Троицы. Те, кто хочет войти в город без дозволения Троицы, должны искать тайных почитателей Дезны или редких дьяволопоклонников, поселившихся в туманных чертогах Панголе. В закрытой столице Нидаля, раскинувшейся в вечной тени леса Уск, три раза в год встречаются старшие члены Теневого двора. Так мало света падает на мощённые белым камнем улицы Панголе, что почти невозможно отличить день от ночи, и приезжему трудно найти дорогу без проводника. Услуги проводников стоят невероятно дорого, поскольку чужакам запрещено расхаживать по извилистым улочкам Панголе. Здесь в тихих кофейнях и блёклых садах зловещая аристократия

развлекается играми в стратегию и жертвоприношения с существами из неназываемой пустоты.

Причал Ороло. Некогда последняя остановка перед пограничем эта морская крепость была почти заброшена после освоения прибрежной Варисии. Поскольку теперь мало кому требуется пополнить запасы перед отправлением в Корвосу, лишь оказавшиеся в безвыходном положении капитаны и суда с незаконным грузом бросают якорь у разваливающейся каменной пристани Ороло. Построенная здесь челийцами крепость ныне покосилась из-за небрежения. Первый этаж её главной башни превращён в непритязательный торговый пункт с трактиром, а стойла служат конюшней. Ходят слухи, что сюда часто заходят контрабандисты и платят за хранение всякого незаконного товара в ветхих подвалах крепости.

Ридуан. Стоящий на восточной границе Нидаля город-крепость Ридуан служит центром поклонения Зон-Кутону. Этот опоясанный стеной военный город плохо приспособлен для жизни. Его окружают выжженные вулканические поля чёрной сыпучей пыли и завалы острых камней — лишь вмешательство божественной силы может создать пищу или воду в таком ужасном месте. Именно здесь народ Нидаля узрел явление своего спасителя, Владыки Полуночи. И здесь же последователи этого безликого бога накормили более 10 000 верующих. В этих бесплодных пустошах могучие солдаты Зон-Кутона обучаются защищать свои земли и при помощи обмана и острой стали распространять его власть на остальной мир. Адепты верят, что извилистый разлом на центральной площади города, окаймлённый чёрным пламенем и дымом, — то самое место, где Владыка Полуночи впервые вошёл в Голарион. Это мощный портал в Кромешную Тьму — особенно мерзкий провал в сердце Теневого плана, откуда жрецы Зон-Кутона вылавливают легендарных кошмарных тварей. Некогда подчинённые и сломленные по приказу Теневого двора, эти потусторонние тени-призраки служат Нидалю как внутри, так и вне страны. После того как 373 года назад Нидадь потерпел поражение в Бесконечной войне, «вне» чаще всего означает Челию.

Серные Источники. Высоко в Головокружительных горах лежит деревня Серные Источники, жители которой обслуживают посетителей знаменитых купален Высшего Лоска. Эти естественные каскады и горячие источники дурно пахнут из-за высокой концентрации серы и других токсичных веществ, но каждый год сюда приезжают сотни гостей, чтобы подлечиться. Короткие погружения в источники якобы исцеляют разные болезни. Свою недобрую славу эти места получили из-за «золотых снов» — погружения в ядовитую воду на сутки, которое если не убивает купальщика, то позволяет ему

увидеть своё посмертие. После этого кожа навсегда приобретает жёлтый оттенок.

Цитадель Гайстено. Когда в 4663 году мятежные Рыцари Преисподней из Ордена Креста пали под мечами своих собратьев, их зловещую цитадель предали огню. Но всего 25 лет назад три немертвых рыцаря под штандартом Креста вновь объявились в Юго-Восточном Нидале, а их обгоревшая цитадель возродилась в новом обличье. Стерпелостью бессмертия в жутких башнях Гайстено собираются легионы ужаса — армия мертвецов и ещё более страшных тварей под командованием мстительного, сочащегося ядом ликтора Шокнейра.



МОЛЧАЛИВЫЕ
ЗАКОННИКИ



Нирмафас

РАЗОРЁННЫЙ
ВОЙНОЙ КРАЙ

Мировоззрение: хаотичное
доброе

Столица: Тамран (9730)

Важные поселения:

Глимерхолд (6200), Кассен (750), Кристалхёрст
(1182), Кроссфен (130), Скельт (5400)

Правитель: фельдмаршал Уэслен Гавирк

Государственный строй: меритократия

Языки: варисийский, всеобщий

Религия: Горум, Иомедэй, Эрастил



Ракна войне, так и в повседневной жизни народ Нирмафаса отчаянно независим. Важное место в душе каждого нирмафийца занимает борьба против бывших хозяев — суровых властителей Челии и Молтуна. В Нирмафасе в чести великодушие и любовь к ближнему, но идеалы свободы, самостоятельности и справедливости превыше всего. Даже лучшие идеи игнорируются или отвергаются, если в них есть хоть малейший намёк на принуждение. Нарушить личные права и свободы — значит вызвать кровную вражду. Партизаны Нирмафаса отлично научились выживать. Но сумеют ли они создать государство — ещё предстоит проверить.

ИСТОРИЯ

В годы смуты, последовавшей за падением Челии, наместник Молтуна объявил всё Клыкolescье до тогдашней южной

границы Последнего Оплота частью своего нового независимого государства. Солдаты из столичного Канората обеспечивали политическую стабильность, но лесорубы, следопыты, звероловы, ремесленники и рыбаки, живущие щедротами леса, вскоре поняли, что как Челия высасывала из региона ресурсы, почти ничего не отдавая взамен, тем же занялись и новые уполномоченные из Канората, просто одно название сменилось другим. Когда обещание новой эпохи не сбылось, вспыхнули беспорядки и из искры мелкого саботажа разгорелся пожар партизанской войны.

Первые годы восстания против Молтуна отмечены кровью и хаосом, поскольку шайки лесных жителей и прочие нерегулярные отряды действовали независимо. Всё изменилось, когда охотник-полуэльф Иргаль Нирмаф объединил отдельные группы в одну немалую силу. По мере его побед распространялись и легенды о нём, и всё больше мятежников становились под знамя Секиры Иргалья — так назывался его отряд. Даже молтунские военачальники уважали его за хитрость. Спустя семь лет границы в какой-то степени стабилизировались, и в 4655 году О. А. мятежники объявили о своей победе и независимости. Но в ночь триумфа кинжал наёмного убийцы оборвал жизнь Нирмафа. Его

последователи назвали своё новорождённое государство Нирмафасом в честь павшего героя. В последующие годы Молтун многократно вторгался в свою бывшую провинцию, и каждый раз его армия в конце концов была вынуждена отступить через реку Маридет. Первые успехи молтунской армии вскоре оборачивались пирровой победой: трудно одолеть врага, который не сидит на месте.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Выдающиеся лидеры и воины Нирмафаса каждые четыре года собираются, чтобы выбрать предводителя своих военных сил, фельдмаршала. Сейчас этот пост занимает Уэслен Гавирк, добрый и решительный человек, не понаслышке знакомый с жестоким гнётом Молтуна: его родной горд Тамран не раз попадал в руки завоевателей. Он надеется развить успехи Иргала в объединении нирмафийцев, но это будет нелегко, поскольку каждый нирмафиец считает себя целой армией, а каждый хутор или деревня — независимым отрядом. Хотя они обычно отзываются на призывы фельдмаршала к битве, разрозненные группы нирмафийцев часто игнорируют план сражения и действуют по-своему. Клыколосье полно таких развесёлых отрядов, каждый из которых считает себя воплощением истинного нирмафийского духа. Эти отряды борются с несправедливостью (настоящей или мнимой), когда с ней сталкиваются, но зачастую тратят не меньше времени на разборки с соперниками, чем на преследование нарушителей из Молтуна. Они рубят щупальца несправедливости, но не поражают её сердце. И кроме отдельных проявлений героизма, вся борьба нирмафийцев направлена просто на выживание.

Пост фельдмаршала в первую очередь военный. Чтобы занять его, нужно умение сражаться и тактическая смекалка. В гражданском отношении фельдмаршал — не более чем символ или номинальный глава. Реальная власть целиком находится в руках местных лидеров — от деревенских старейшин и изгнанных аристократов до старших, мудрейших, богатейших или самых красноречивых ораторов; в Нирмафасе нет единой всеобщей системы управления. Некоторые нирмафийцы ратуют за лидера, искусного в дипломатии, торговле и переговорах, но для нестабильного общества, где свобода, волюнтаризм и личность стоят превыше всего, централизованное правительство и всеобщее благо — концепция слишком расплывчатая. Союзы и коалиции эфемерны и порой основаны только на личных симпатиях, и нирмафийцы быстро отступаются от того, кого заподозрят в превышении полномочий.



**ФЕЛЬДМАРШАЛ
УЭСЛЕН ГАВИРК**

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Клыколосье. Относительно большой лесной массив, называемый Клыколосьем, состоит из лиственных и вечнозелёных деревьев — по большей части клёнов, елей и сосен. В самой чаще, где теснятся высокие ели, Клыколосье наполняется первобытным ужасом, от чего густеет воздух и многие пугливые существа впадают в панику. Когда ельник уступает место более светлым пихтовым лесам и относительно редким соснякам, подлесок становится гуще и гнетущее ощущение опасности уходит. Большин-

ство нирмафийцев, живущих в лесу, населяют эти переходные зоны между сосняками и кленовыми рощами.

Поскольку экономика, безопасность, да и сам дух Нирмафаса полностью зависят от леса, то угроза Клыколосью — удар в сердце государства. И вот в чаще Клыколосья начала распространяться странная напасть: деревья чернеют, гниют и распространяют семена смерти. В мёртвых деревьях поселяются извращённые жестокие феи в терновых венцах, проклятое отродье порочной дриады Арлантии. Эта дриада, по слухам проклятая демоническим владыкой Киф-В'Зугом, любит связывать жертв гниющими побегами заражённых деревьев, превращая несчастных в дрожащие груды гнили. Породило ли наложенное на деревья проклятие армию дриад Арлантии, или напасть поразила деревья от их прикосновения, но этот симбиоз грозит медленно, но верно разрушить Клыколосье.

Кристалхёрст. В глубине Клыколосья лежит странный посёлок Кристалхёрст, состоящий из домов на деревьях, пещер, простых хижин и плотно утрамбованных земляных улиц — и всё это среди высоких деревьев, цветов и говорливых ручьёв. По посёлку расхаживают дикие звери — они мирно живут бок о бок с людьми и другими народами. Дело в том, что Кристалхёрстом управляет круг друидов, поселившихся в Клыколосье задолго до того, как на эти места предъявил претензии Молтун. Друидов больше тревожит постоянная угроза Тёмной Погибели в глубине леса (см. Клыколосье), чем завоевательные планы Молтуна. Но народ Нирмафаса они считают союзниками и редко отказываются помочь осаждённым соседям в защите их земель. Конечно, друиды приходят на помощь не потому, что считают себя подданными Нирмафаса, а потому, что беспокоятся о том, что может сделать Молтун с их любимыми лесами, — или хуже того, нападение Молтуна может выпустить что-нибудь из самых тёмных и опасных закоулков Клыколосья.

Скельт. В построенный на высоком утёсе посёлок можно попасть лишь при помощи подъёмников на водяной тяге



и длинных открытых лестниц, соединяемых многочисленными подвесными мостами. Скелът занимает стратегическое положение на Сияющей реке, рядом с целой серией водопадов. Гидротехнические сооружения дварфийской работы приводят в движение дробилки и шахтовые подъемники, а ниже по течению, на берегах Турондели стоят лесопилки. Скелът давно торгует с дварфами Краггодана (державшими нейтралитет в войне с Молтуном), но недавние попытки открыть соседнюю долину Кровавой Клятвы могут дать новый толчок торговле, предлагая вместо троп, доступных лишь деревенским погонщикам мулов, полноценные торговые пути в Корвосу и дальше в Варисию.

Стрелковое Логово. Хотя между Молтуном и Нирмафасом в последние годы было немало мелких стычек, ещё ни одна по размаху и ярости не превзошла битву в Стрелковом Логове. До битвы это место называлось Стрелковым логом — узкая долина на краю Клыкolesья, где всегда хорошая охота. У южного входа в долину стояла маленькая часовня Эрастила — домик, где охотники могли передохнуть во время долгой охоты. Поначалу молтунцы предполагали использовать Стрелковый лог как базу для особенно крупного войска вторжения. Отсюда можно было бы наносить

удары по разным точкам на краю леса и в конечном счёте по Тамрану. Но молтунцы не были готовы к тому, с какой решимостью нирмафийцы возьмутся отстаивать это место. Когда подошла молтунская армия, она подверглась атакам мелких боевых отрядов, лучников и даже друидов, направлявших на врага собственные армии птиц и зверей. Столкновение вымученной армии Молтуна и мобильных защитников Нирмафаса с тех пор стало типичным сценарием в войне между этими двумя государствами, но в Стрелковом логое этот вид боевых действий достиг кровавого апогея. Битва в Стрелковом логое на самом деле представляла собой череду сражений, длившуюся почти неделю, — к тому моменту, когда остатки молтуновцев отступили на юг, они перебили много нирмафийцев, но сами потеряли куда больше. Где раньше была зелёная долина, посвящённая богу охоты, теперь протянулся чёрный шрам вытоптанной земли, заваленной трупами. Близость к границе не давала друидам и жрецам Эрастила возродить эту землю: когда они пытались это сделать, с юга быстро нападали молтунские снайперы и разъезды. За прошедшие годы обе страны привыкли считать это место проклятым — и действительно, здесь всё чаще встречаются неупокоенные души и бродячие трупы

жертв. Сегодня нежить продолжает выбираться за пределы долины, ныне называемой Стрелковым Логовом. С этой растущей проблемой ни одно государство не желает разбираться, но оба боятся, что скоро станет невозможно её игнорировать.

Тамран. Ветхий деревянный город Тамран стоит в устье реки Маридет. Большая часть города построена на сваях и насыпях на широкой болотистой равнине в дельте реки. Разные районы Тамрана связывают между собой дамбы, мосты и целая флотилия рыбацких лодок и яликов. Укрепления, некогда прикрывавшие подступы к Тамрану, снесли сами нирмафийцы во время Освободительной войны, когда поняли, что эти укрепления дают Молтуну преимущество. Такие стены не могли выдержать молтунской осады и при этом мешали контратакам. После сноса стен Тамран оказался почти беззащитен. Но при молтунской угрозе солдаты Нирмафаса могли ускользнуть в лес, а мирное население — сдатьсь. Близость Тамрана к реке и болотам позволяла нирмафийским партизанам в любое время проникнуть в город. Молтун «захватывал» Тамран пять раз, но каждый раз удерживать город оказывалось слишком дорого и бесполезно. Даже когда во время последней оккупации молтунцы сожгли Тамран, нирмафийцы отстроили его за год. Нирмафийцы гордятся этим скромным городом как символом упорства, хитрости и жизнестойкости.

Ходячие Родники. Узкая долина и холмы между Клыколесьем и восточными склонами Головокружительных гор — обитель загадочных водных созданий. Фонтанчики воды, похожие на миниатюрные гейзеры, вырываются из-под земли то в одном, то в другом месте, последовательно перемещаясь по области площадью примерно в 30 квадратных миль. Родники бьют из бесчисленных узких отверстий, которыми пронизаны эти места. В здешних мелких водоёмах и ледниковых озёрах удивительно много существ стихии воды, что подтверждает теорию о существовании сети мелких порталов на план Воды, раскинувшейся в заполненных водой пещерах под этой областью. Пока не найдено ни одного достаточно большого входа в эти легендарные пещеры, несмотря на несколько попыток фанатичных учёных — в первую очередь из-за удалённости и большого количества жиж и элементалей воды, отчего экспедиция к Ходячим Родникам становится дорогим предприятием.

Чернасардо. На юго-западном краю Клыколесья находится область Чернасардо с высокими деревьями, продуваемыми ветром холмами и таинственными

лесными полянами. Чернасардо — родина самых решительных защитников Нирмафаса, лесных охотников, следопытов и звероловов, готовых до смерти сражаться за родину. Чернасардо уже давно был фактически независимым — хотя за это время им управляли разные правительства, ни одно не сумело покорить лесной народ, и многие потратили немало сил и ресурсов на эти попытки. Следопыты Чернасардо, в частности, известны по всему озеру Энкартан как мастера выслеживания, меткие стрелки и знатоки леса. Но мало кто знает, что на самом деле следопытов раз в десять больше, чем думают за пределами леса. Это Молтун очень хорошо усвоил во время войны с Нирмафасом.



СЛЕДОПЫТ
ИЗ ЧЕРНАСАРДО



Нумерия

ДИКАЯ СТРАНА
СВЕРХНАУКИ

Мировоззрение: хаотичное нейтральное

Столица:

Звездапад (32400)

Важные поселения: Аарамор (1490), Горлодёры (1940), Дравод-Нок (1288), замок Урион (1240), Иаденвей (2300), Факел (4320), Хайот-Хакадос (6780), Чезед (59690)

Правитель: Кевот-Кул, Чёрный Владыка Нумерии

Государственный строй: варварская монархия

Языки: халлит

Религия: Горум, Дезна, Иомедэй, Нефис



Уровые равнины Нумерии, лежащие между северным течением реки Селлен и её притоками, пленяют холодной, величественной красотой. Крупнейшее из Речных Королевств, Нумерия была растущей силой на политической арене Авистана, воинственным государством, стремившимся собрать соседей под своим грубым знаменем. Однако после падения Саркориса и появления демонической Мировой Язвы Нумерия лишилась своей движущей силы, и сегодня это страна мрачных варваров и тёмной магии. Её яростным народом правит клика магов с сомнительной репутацией, одержимых артефактами, которых они не понимают, и тайнами мира, в котором они никогда не были.

ИСТОРИЯ

Задолго до начала письменной истории Нумерии, а возможно и до эпохи Тьмы, местные племена келлидов стали свидетелями одного из самых странных событий в истории Голариона: с небес гигантским огненным шаром обрушилась гора металла. Этот колоссальный корабль из глубин космоса врезался в верхние слои атмосферы Голариона и осыпался на землю Звёздным Дождём, как назвали это зрелище варварские племена. По равнинам Нумерии рассыпались осколки странного металла — от маленьких, с кулак, до гигантских, величиной с целый город. Они зарылись в каменистую землю и пропитали всё вокруг неизвестной энергией, которая до сих пор вызывает странные мутации. Крупнейший из этих осколков, Серебряная Гора, возвышается над столицей Нумерии, Звездападом. Невероятные знания и технологии, найденные внутри, в уцелевших камерах корабля, стали тем фундаментом, на котором покоится власть Чёрного Владыки.

Хотя бесплодная земля даёт здесь слишком мало урожая, чтобы его продавать, Нумерия поставляет в более цивилизованные южные страны знаменитые небесные металлы — семь редких металлических сплавов, получаемых из обшивки разбившегося корабля. Эти металлы нужны для создания уникального оружия и артефактов; каждый из них обладает

уникальными свойствами. Шире всего известен адамантин — слава «нумерийской стали» давно достигла самых отдалённых уголков Авистана и Гарунда.

После появления орд демонов в области, ныне известной как Мировая Язва, Нумерию наводнило святое воинство с юга, держащее путь к местам сражений. Эти путники часто идут по Речному тракту — дороге от Внутреннего моря к Чезеду вдоль реки Селлен — и оттуда дальше в Мендев, чтобы присоединиться к братьям и сёстрам на передовой. Для населяющих этот регион варваров-келлидов пилигримы служат источником нестабильности — с ними появляются незнакомые лица и новые веяния. Но Чёрного Владыку и его союзников из Технической лиги радуют те деньги, которые везут с собой пилигримы. Они стараются облегчить их карманы, прежде чем отправить на север, навстречу неминуемой славной смерти.

Из всех странных артефактов, найденных среди обломков космического корабля, — от покрытых странными узорами серебряных дисков, которые варвары держат за монеты, до галлюциногенного ихора, сочащегося из треснувших стен Серебряной Горы, — самыми знаменитыми являются механоиды Технической лиги. Эти странные автоматы появились на свет из ранее не обнаруженной камеры всего поколение назад. Они представляют собой человекообразные конструкции из стали и других, неизвестных, материалов и выглядят слегка непропорциональными, словно их делал кто-то впервые увидевший гуманоида. Механоиды могут говорить резкими, похожими друг на друга голосами, но делают это редко, только если нужно передать приказ или предупредить вероятного возмутителя спокойствия. Рассказывают о гораздо более крупных конструкциях, включая странных насекомообразных чудовищ, плюющих огнём и металлом с убийственной силой.

Хотя автоматы способны говорить, мало кто, кроме Технической лиги, слышал их голоса. По каким-то своим соображениям эти конструкции служат Лиге, выполняя функции штурмовиков и охранников, и делают свою работу с безжалостной эффективностью машин. Эта эффективность нервирует Лигу, особенно когда один из автоматов намеренно не повинуетсЯ вроде бы случайному приказу — даёт сбежать преступнику или не защищает хозяина, а на яростные распросы Лиги отвечает загадочным молчанием.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Десятки лет назад Кевот-Кул был великим вождём, воином, на которого мечтали быть похожими многие келлиды. Своим тяжёлым двуручным мечом он заставлял племена заключать между собой союзы. И хотя методы Кевот-Кула были

кровавыми, его последователи верили, что он сможет раздвинуть границы Нумерии шире, чем кто-либо до него. Но когда Кевот-Кул захотел сделать своей столицей город Звездапад, он попал под влияние Технической лиги — группы сильных, но подлых мистиков, которые мечтали раскрыть тайны Серебряной Горы. Хотя большую часть найденного эти мистики понимали лишь поверхностно, этого было достаточно. В союзе с ними Кевот-Кул получил абсолютную власть в Звездападе. Что-то поменялось в душе вождя, и вместо того

чтобы продолжать завоевания, этот варварский царёк стал мрачным и задумчивым, назвал себя Чёрным Владыкой и предался плотским удовольствиям.



НУМЕРИЙСКИЙ
СРЕБРОДИСК

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Аарамор. Эта древняя крепость, построенная легендарными нумерийскими королями во время одной из бесчисленных войн с великанами и враждебными племенами Саркориса, ныне защищает страну от вторжений демонов с севера. В отличие от поборников из Мендева, молящихся Иомедэй, стены цитадели охраняет легион суровых искателей славы, поклоняющихся Горуму. Внутри крепости есть древняя часовня для воинов — священное место, известное всем

почитателям Горума в регионе Внутреннего моря.

Битва при Грейзихоте. Осыпавшиеся груды камней и заржавленное гигантское оружие до сих пор лежат в зарослях кудзу на поле битвы, отгремевшей сотни лет назад. В 1288 году келлиды-воины королевы Болиги Барсолм сошлись в бою с 30 племенами холмовых великанов под предводительством Урго Секирогрыза. Битва при Грейзихоте длилась три года с перерывами, в ней брали верх то великаны, то люди. Когда Секирогрыз пал в бою, его похоронили под огромным курганом с видом на поле битвы, чтобы он мог и дальше воодушевлять своих воинов. В заключительном столкновении с ордой холмовых великанов было покончено, но погибла и королева келлидов. Тогда на могиле великаньего вождя построили ещё одну гробницу, чтобы и после смерти Барсолм могла радоваться победе. Этот двойной курган давних соперников и сегодня царит над полем битвы, как памятник силе и героизму нумерийцев.

Битва при Фалхарте. Говорят, что сама Фаразма ревниво следит за этим полем, поскольку в 3441 году О. А., когда армии принца Ратхорна и Сабины Предательницы двинулись в бой, командиры и воины с обеих сторон попадали мёртвыми ещё до столкновения. Ходят слухи, что это поле проклято, населено призраками и пропитано ядом, губительным для всего живого. Никто не осмеливается приближаться к выжженной серой равнине, поскольку это означает смерть.

Гиблые долины. Эту местность пересекают сотни широких долин — в незапамятные времена их оставил дождь



из огня и железа. Хотя века стёрли большую часть следов катастрофы, в разбросанных по долинам деревушках до сих пор ходят байки о странных монолитах, богатых залежах небесного металла, плотоядных цветных волнах и проклятых формах жизни из-за пределов Голариона.

Горлодёры. Уединённость этой простой обнесённой стенами деревушки и её терпимость к порокам делают Горлодёры излюбленным местом остановки наёмников и солдат удачи. Драки, незаконные сделки и прочие преступные дела здесь совершаются открыто. В Горлодёрах начали путь многие легендарные наёмники, что привлекает сюда искателей приключений, героев и всевозможный сброд со всей Нумерии и из других стран.

Дравод-Нок. Грубо сколоченные деревянные лачуги, покрытые вековой коркой грязи, теснятся на илстой равнине на восточном берегу озера Профирия. Неукротимые жители Дравод-Нок принадлежат к крепкой породе келлидов. Они ежедневно топчут вязкую грязь, добывая глину для кирпичей или вылавливая лупоглазую ильную рыбу и другую добычу. Бедные, но гордые поселяне твёрдо держатся старинных традиций. Озёрный ил для них всё — в том числе кладбище для мертвецов и наказание для преступников.

Замок Урион. Замок Урион — первое нумерийское поселение на пути пилигримов, идущих по Речному тракту. Но оно мало похоже на варварский посёлок, хотя формально и находится под контролем Чёрного Владыки. Этот сравнительно новый замок охраняет отряд Рыцарей Иомедэй, разъезжающих верхом на грифонах. Рыцари обеспечивают не только защиту, но и духовное окормление кандидатов в демоноборцы.

Звездапад. Столица Нумерии Звездапад — мрачное и жестокое место, упадочная пародия на королевские дворы юга. Здесь безраздельной властью обладает вождь варваров, известный как Чёрный Владыка. Он правит страной при поддержке порочных чародеев из Технической лиги и их слуг механоидов. На грязных улицах странные металлические люди из Серебряной Горы следят за выполнением приказов диктатора. А те, кто веселится (или делает вид) на развратных празднествах Владыки, жиреют ценой чужого труда или впадают в зависимость от мерзких ядовитых жидкостей, источаемых развалинами Серебряной Горы.

Иаденвей. Преданность Эрастилу и отвращение к «богохульным» атрибутам Технической лиги объединяют населяющих этот уединённый посёлок охотников и лесорубов.

Здесь народ спокойно относится к магии, но любой, кто владеет технологией — необязательно потусторонней, — считается еретиком из Технической лиги и после быстрой пародии на суд подвергается жестокой, но эффективной смертной казни.

Паучий Шрам. В этой похожей на шрам долине, куда не заходят ни люди, ни звери, среди серых каменных столбов и густых зарослей грибов скрывается что-то странное. Рассказывают удивительные истории о подземном лабиринте, где в стеклянном гробу пляшет и свистит загадочное существо, но самые страшные слухи ходят о жутком пауке из стали и адского пламени, чьи вопли рвут в клочья даже самых сильных воинов.

Серебряная Гора. Из бесчисленных обломков космического корабля, изуродовавших Нумерию, самый большой — это огромная растрескавшаяся Серебряная Гора. Внутри изурбленной горы металла, строго охраняемой служащими Технической лиги, сохранилось нетронутыми много кают и коридоров. Её сокровища служат тёмным чародеям источником силы (и странных веществ, на которые многие из них подсели). Несмотря на строгий режим охраны и неминуемую смерть для тех, кто осмелится бросить вызов Чёрному Владыке и его приспешникам, мудрецы всего Голариона готовы многое отдать ради знаний с иных планет. Так что искатели приключений, готовые пойти на риск, могут добыть здесь целое состояние — если выживут, конечно.

Стена Хлама. Эта трёхмильная свалка металлических обломков и странного хлама — свидетельство многих веков копания в мусоре и непонятных амбиций. Хотя все остатки небесного металла и таинственные реликвии давным-давно расхищены, отчаявшиеся искатели до сих пор роются в обломках, поддавшись сомнительным слухам и отчаянной надежде, но постепенно всё больше и больше разочаровываясь. Что хуже, разбойники и опасные твари регулярно рыщут по грудам лома, охотясь на слабых и беспечных.

Удушливая башня. Прежде здесь жил Фуркас Зоуд, волшебник и бывший адепт Технической лиги. Эту возвышающуюся над деревьями закопчённую башню венчает «корона» из перепутанных воздухопроводов и труб. Хотя никто не знает, что случилось с самим дымным волшебником (многие полагают, что он давно умер), в его жуткой крепости по-прежнему что-то звякает, стучит, свистит и завывает, а из труб тянутся хвосты чёрного дыма.

Факел. Посёлок, полумесяцем опоясывающий бугор из блестящего чёрного камня, получил своё название от фиолетового пламени, постоянно горящего на вершине этого бугра. Огонь, видимый почти из всех уголков посёлка (обычно он не выше человеческого роста), горит, казалось бы, без всякого топлива. Местные утверждают, что он горячее любого естественного пламени и только в нём можно плавить некоторые из удивительных небесных металлов. Несколько раз в год, по собственному

непредсказуемому графику, язык пламени превращается в сверкающий лиловый столп, прожигая путь в небеса. Это превращение всегда сопровождается идущими из земли странными звуками. Такие явления длятся от нескольких секунд до нескольких часов и не оставляют после себя даже пепла, превращая вершину холма в дымящуюся стекловидную массу.

Хайот-Хакадос. Участники первых двух мендеских походов шли через Усталав на северо-запад вдоль Селлена до пограничного укрепления Стораста. Но после гибели и последующего поглощения этого города Мировой Язвой поток святого воинства сдвинулся западнее, к почти независимому торговому городу Хайот-Хакадос (по сути, самостоятельному Речному Королевству). Оттуда пилигримы сплавляются по восточному рукаву Селлена в окутанный туманами порт Чезед на озере Туманов и Завес. Техническая лига знает, что Чезед — последний шанс Нумерии выдохнуть из фанатиков деньги, пользуясь «услугами» нечистых на руку купцов или речных разбойников. В итоге многие пилигримы пересекают границу Мендева лишь с оружием и верой.



КАПИТАН
ТЕХНИЧЕСКОЙ ЛИГИ



Осирион

СТРАНА ФАРАОНОВ



Мировоззрение: принципиальное нейтральное

Столица: Сотис (111 989)

Важные поселения: Ан (38 200), Ипек (12 730), Ито (500), Тефу (19 480), Тотра (52 360), Уати (7300), Шиман-Шекх (6680)

Правитель: Рубиновый принц Кемет III

Государственный строй: божественная монархия

Язык: осиирани

Религия: Абадар, Ирори, Ламашту, Нефис, Норгорбер, Ровагуг, Саренрэй, Фаразма



История помнит фараонов — божественных царей Древнего Осириона — как деспотичных вестников прогресса, торопивших эпоху Предназначения. Имея в своём распоряжении огромные армии рабов, фараоны достигли ошеломляющего прогресса в военном деле, технике и архитектуре. По мере восхождения Осириона к вершинам власти росла и потребность в новых землях.

Некогда Осирион контролировал большую часть нынешних Тувии, Рахадума и Катапеша, и даже государство Геб одно время было лишь колонией Осириона, подчинявшейся Сотису. Сегодня феномен резкого скачка в развитии Осириона активно изучают специалисты-осириологи. Они выдвинули несколько разных теорий, объясняющих внезапное и необъяснимое культурное и военное возвышение империи. В некоторых научных исследованиях, хотя и отмечаемых почтенными учёными, выдвигается гипотеза о том, что взлёт Осириона был ускорен извне — возможно, неизвестными существами из дальнего космоса.

В Осирионе находится одна из величайших пустынь Гола-риона, по счастью пересечённая знаменитой рекой Сфинкс. Реку питают два притока, текущие с Бронзовых пиков, — Крюк и Аспид. Для огромной части населения Осириона Сфинкс имеет жизненно важное значение как главный источник питьевой воды. Однако тех, кто селится на берегах этой реки, ждёт немало испытаний. Например, здесь водятся покрытые чёрной чешуёй крокодилы хеткошу (усиленный свирепый крокодил), и каждый год бывают наводнения. За рекой Сфинкс тянутся бесконечные дюны из крупного песка, чьи очертания постоянно меняют мощные бури,

терзающие этот регион. Несмотря на все тяготы, именно здесь цивилизация Внутреннего моря начала восстанавливаться и расцветать после того, как Низвержение отбросило её в эпоху Тьмы.

ИСТОРИЯ

Несмотря на разногласия по поводу основания Осириона, осирологи сходятся в том, что конец его культурному и военному превосходству положила самонадеянность. После 5000 лет правления фараонов кадирские агенты из-за океана Обари проникли в ряды продажной бюрократии, поддерживавшей власть фараона Менедеса XXVI, и тихонько её нейтрализовали. Им удалось парализовать государство. Осирион не в силах был адекватно среагировать, и вскоре всю империю охватили не имевшие лидеров восстания рабов, каждое из которых втайне организовала Падишахская империя Келиш. Восстания заставили Менедеса бежать, а Келиш подстроил ему показное спасение и поглотил Осирион, сделав его своей сатрапией. Наводнив новую колонию, келишиты принялись преобразовывать Осирион, разрушая все памятники фараонам, ибо они могли выдать кощунственную правду об истории Осириона.

Но келишитская миграция несла с собой семена саморазрушения, поскольку именно келишиты впервые открыли Осириону веру Саренрэй. В следующие 700 лет свет Саренрэй озарял и осирийцев, и низшие классы келишитов, что в конце концов ускорило становление культа Цветка Зари — необычно военизированного, но в целом благородного ответвления этой церкви. Опасаясь распространения в колонии новой веры, сатрап был вынужден изгнать глав культа в соседние пустыни Туви. Однако изгнание оказалось недолгим — в 2253 году О. А. труп сатрапа был найден в фонтане в его собственном дворе, причём изо рта у него росли подсолнухи. Цветок Зари вернулась в Осирион, а последовавший вакуум власти заполнили несколько независимых келишитских султанов.

Неважно, были ли султаны добры или жестоки, они всё равно ничего не могли поделать с тем, что осирийцы оставались этническим большинством и сохраняли национальную гордость, не угасшую даже за 2000 лет иноземного правления. Поэтому, когда могущественный жрец Абадара Кемет I Возродитель заявил, что его род восходит напрямую к Азгаадской династии Первого царства Осириона, его быстро подхватила волна народного энтузиазма. Кемет продемонстрировал, что обладает способностью призывать на помощь древних элементарей осирийской пустыни, что заставило

оставшихся султанов собрать пожитки и бежать в родные края, открыв дорогу почти бескровному перевороту.

Вскоре после того, как Возродитель взял власть в Осирионе, он вернул столицу в Сотис и построил там знаменитый белостенный дворец. С тех пор он углубился в себя, всё реже появляясь на людях. Некоторые шептались, что Кемет таким образом выполняет тайные соглашения

с элементами, вознёсшими его род к власти.

Правда это или нет, но власть Кемета I никто не оспаривал, и после 40 лет безраздельного правления, закончившегося со смертью Возродителя, трон перешёл к его старшему сыну Кемету II, Царю-Крокодилу. Хотя Кемет II унаследовал магические способности отца, он мало интересовался государственными делами, предпочитая проводить дни в гареме, куда привозили рабынь со всего света. Все вздохнули почти с облегчением, когда тремя десятилетиями позже, после несчастного случая во время призыва, подробности которого не разглашаются, к власти пришёл сын Кемета II, Рубиновый принц Кемет III. Характер правления Рубинового принца ещё не раскрылся. Он замкнут, как и его дед, и его, как и первого Возродителя, уже многие боятся.

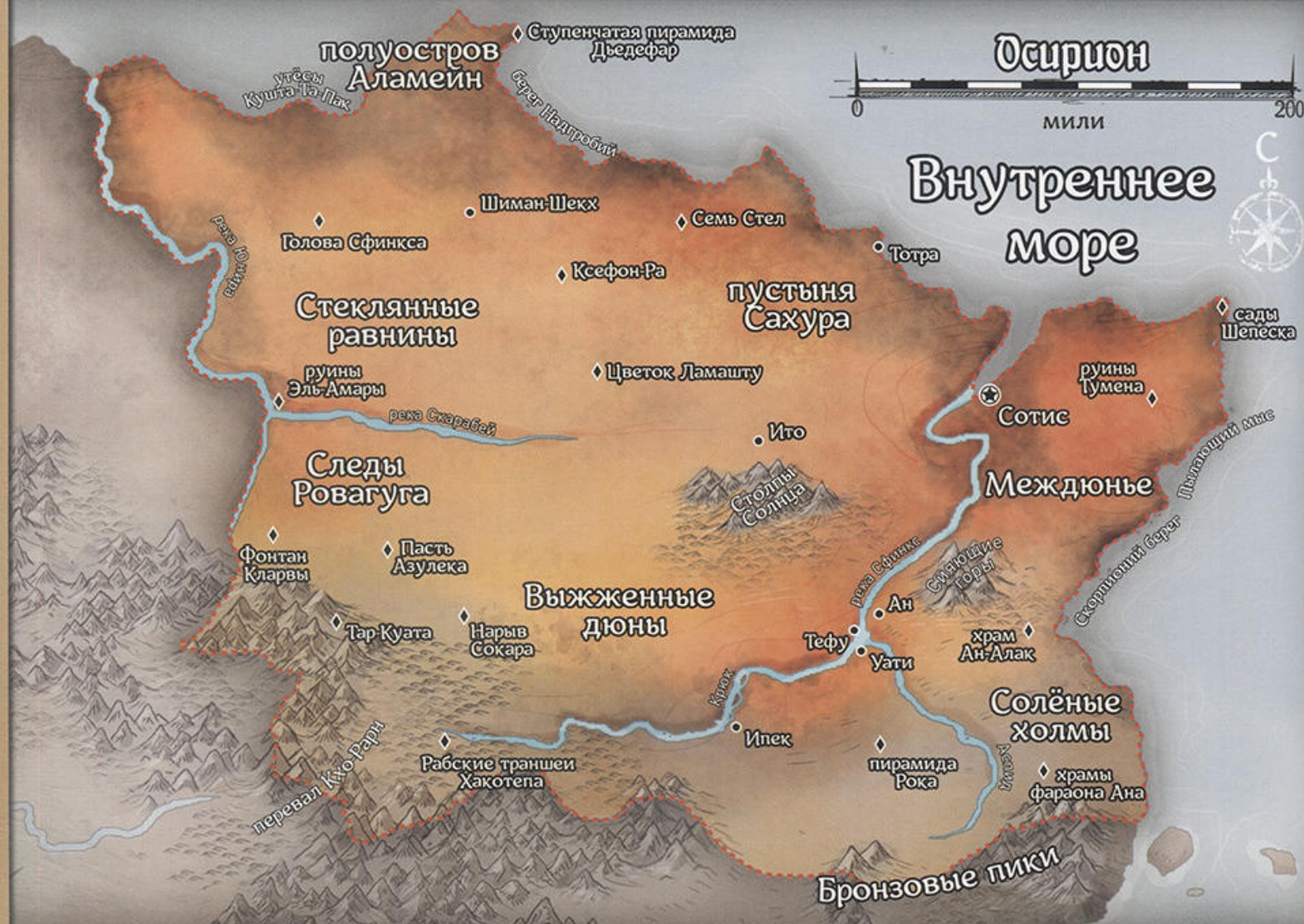
Он редко прислушивается к целому штату придворных советников, предпочитая совещаться со своей вездущей спутницей Джанелией — элементом огня, чьи планы неведомы.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Молодой Рубиновый принц Кемет III Возродитель, безусловно, могучий заклинатель. Хотя говорит он мало, все его появления на людях сопровождаются явной демонстрацией мощи. Кемет III постепенно наращивает военные силы Осириона, но те, кто наблюдает за династией Возродителей, не понимают, зачем Рубиновому принцу такая армия.

Хотя благодаря природной невидимости спутницу ныне царствующего Возродителя Джанелию невозможно разглядеть, ни у кого не вызывает сомнений её существование: сильный жар выдаёт присутствие огненного элемента. Многие, кто приходит во дворец Возродителя, сначала покупают заклинание *защита от непогоды*, чтобы выдерживать присутствие Джанелии и не оскорбить Рубинового принца, если его любимый элементаль будет при нём. Однако враги принца часто шепчутся, что жар Джанелии — меньшее, что заставляет их чувствовать себя неуютно рядом с ней. Они выдвинули теорию, что тесная связь между Джанелией и Рубиновым принцем говорит о том, что Кемет III собирается совершить трагическую ошибку и втянуть





Осирион в сложные интриги между кланами элементарной пустыни.

Кроме откровенно пугающей Джанелии, Рубинового принца охраняет элитное сотийское военное подразделение, именуемое Воскресшей гвардией. Каждый её воин умер как минимум однажды и был оживлён лично Рубиновым принцем или по его приказу. В результате Воскресшая гвардия защищает Возрождителя (и его казну, за счёт которой их возвращают к жизни) с фанатичной бдительностью. Главе Воскресшей гвардии, носящему титул Первого Хопеша Сотиса, также подчиняется городская стража столицы. Воскресшая гвардия охраняет и семью Рубинового принца, а значит, часто получает сомнительную честь выследить и вернуть домой наследников престола, близнецов Оджана и Джасилию Кеметов, которые часто убегают исследовать потаённые закоулки Осирийской пустыни.

Совет Солнца и Неба управляет внутренней политикой Осириона и занимается повседневными делами государства. Хотя совет поддерживает видимость независимости, большинство осирийцев прекрасно понимают, что он всегда повинует капризам Возрождителя. Сейчас совет — поле битвы между продажными бюрократами и идеалистами. Председатель Данакирист Фи, бывший раб, сейчас на пике

популярности, но с его склонностью публично критиковать судебную систему Данакиристу вряд ли удастся долго продержаться на этом посту — да и на этом свете тоже.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Ан. Известный как Город треугольников, Ан был основан в 107 году до О. А. фараоном Хиркошеком I для рабочих и ремесленников, строивших его гробницу. Над Аном возвышаются несколько пирамид, из которых самая известная — гробница Камарии, единственного осирийского фараона, открыто поклонявшегося Ровагугу. Считается, что пирамида Камарии разграблена, но ходят слухи о ещё не обнаруженных более глубоких ярусах.

Голова Сфинкса. Крупнейшее изваяние сфинкса в Осирионе находится между Шиман-Шекхом и Юнирой и глядит прямо в сердце Сотиса. Хотя за 700 лет, пока Осирион был сатрапией, келишиты полностью стесали лицо гигантской скульптуры, потом его тщательно восстановили при помощи заклинаний *разговор с камнями* и *преображение камня*. Осириологи предполагают, что лицо сфинкса — портрет Небесного фараона Менедеса I. Потайная дверь в центре головы ведёт в полость и, возможно, в тело сфинкса,

которое, как полагают, погребено под песками. Из прежних экспедиций внутрь Головы Сфинкса не вернулся никто, и все считают, что воздух внутри непригоден для дыхания. Теперь, когда Кемет III открыл часть Осиріона для иноземных охотников за сокровищами, чтобы получить дополнительный доход и найти утраченные знания фараонов, Голова Сфинкса снова привлекает чужаков, которые могут себе позволить заплатить за допуск и рискнуть жизнью.

Ипек. Легенда гласит, что фараон Клинков построил Ипек за один день — в результате множества заклинаний *желание*, сотворённых армией призванных им благородных джиннов и ифритов. Говорят, что однажды сеть связывающих их договоров падёт и войско джиннов внезапно вернётся и сметёт Ипек с лица земли. Армия Ипека оснащена более чем сотней чудесных *перьев-ладей* — их используют в случае крайней необходимости, чтобы быстро спуститься по реке Сфинкс и присоединиться к гарнизону Сотиса, если столице понадобится подкрепление.

Междюнье. Вероятно, самая необычная географическая достопримечательность Осиріона — Междюнье. Это гигантские песчаные рвы, оставшиеся после того, как здесь прошли элементали воздуха и песка. Хотя путешествие по Междюнью опасно из-за оползней, опытные путешественники могут воспользоваться тенью, чтобы увеличить расстояние перехода.

Руины Тумена. Хотя Сотис — первая и нынешняя столица Осиріона, так было не всегда. Во времена Второго царства Чёрного сфинкса Четыре фараона Вознесения правили страной из Тумена. Этот город построен на нескольких террасах, вырезанных в каменистом склоне. Говорят, в Тумене прежде был волшебный источник воды, и когда он иссяк, город быстро умер. Хотя Тумен расположен далеко от проторенных троп, в глубинах Междюнья, здесь до сих пор часто бывают охотники за сокровищами и осиріологи.

Сотис. Мегполис Сотис — столица Осиріона. Он вырос вокруг расплавленного панциря гигантского жука — земных останков Улунат, Отродья Ровагуга. Будучи политическим и военным центром страны, Сотис защищает трио не столь крупных городов, стоящих южнее, на берегах реки Сфинкс у её слияния с Крюком и Аспидом. Эти города — Ан, Город треугольников; Тефу, Город камышового народа; и Уати, Полугород.

Тотра. Это крупнейший порт Осиріона после Сотиса. Тотра была основана во время правления династии Ан, и отсюда флотилия Великой Атоквы отправилась на завоевание территории нынешних Тувии и Рахадума. Сегодня Тотра верна Рубиновому принцу, хотя её знают тихо стонет от непомерных налогов.

Шиман-Шекх. Шиман-Шекх был основан фараоном Песен после того, как эта самозваная богиня свергла фараона Забытых Хворей в первые века эпохи Предназначения. Построенный на западном краю Золотого оазиса, этот город — последний бастион цивилизации перед бескрайней пустыней на северо-западе Осиріона.



ВОИН ИЗ ВОСКРЕСШЕЙ
ГВАРДИИ



Остров Медиогальти

ЛОГОВО КРАСНОГО
БОГОМОЛА

Мировоззрение: принци-
пиальное злое

Столица:

Илизмагорти (20500)

Важные поселения: Каракатица (420)

Правитель: Кровавая Владычица Джакалин

Правительство: тайное общество ассасинов

Языки: всеобщий, дьявольский

Религия: Ачакек, Бесмара, Норгорбер



Медиогальти — крупнейший из множества островов у побережья Гарунда. Много веков этот остров был не более чем удалённым местом, которое, несмотря на свои размеры, не нанесено на большинство сухопутных и морских карт. Однако после возникновения Глаза Абендего торговым кораблям, идущим на запад, пришлось поменять привычный маршрут. Теперь они не плыли вдоль западного побережья Гарунда, а огибали область постоянных ураганов. Так Глаз подстегнул развитие внешней торговли на острове Медиогальти. Но экономический рост — это не то, о чём мечтали зловещие правители острова, ассасины из ордена Красного Богомола.

Большая часть Медиогальти покрыта пышными джунглями, в которых живёт удивительно много рептилоидов. Тот, кто отважится углубиться в джунгли, столкнётся с процветающими племенами кобольдов и людоящеров, не говоря уже о многочисленных динозаврах разных видов, которые не слишком любят непрошенных гостей.

ИСТОРИЯ

Глубокая лагуна на северном берегу Медиогальти веками служила прибежищем пиратов и флибустьеров, прежде чем тут появилось первое поселение. Многие пиратские могилы и клады острова Медиогальти относятся к тем временам, когда стоянки в лагунах постоянно переходили от одного пиратского вожака к другому — кто-то погибал, кто-то уступал завоевателю, кто-то уходил на покой.

Красные Богомолы появились на Медиогальти в 2559 году, когда их первой предводительнице, жрице по имени Ксимена, явился образ Небесного Богомола. Это видение побудило её покинуть Рахадум как раз перед вступлением в силу Людских Законов и перевести свою зарождавшуюся гильдию ассасинов на Медиогальти. Там, в густых джунглях посреди острова, она со своими ассасинами начала строить

ныне зловеще известную Алую цитадель. Даже при помощи магии и существ со Стихийных планов Красным Богомолам потребовалось около сорока лет, чтобы возвести это исполинское сооружение. Но когда крепость была достроена, Ксимера поняла, что больше никогда Красным Богомолам не придётся спасаться бегством.

Закончив строительство Алой цитадели, Красные Богомолы перешли к следующей задаче — им было нужно удобное, хорошо обустроенное место для общения с потенциальными клиентами. Ксимера основала посёлок Илизмагорти на берегах северной лагуны, выбрав для него место, где часто бросали якорь пираты и флибустьеры. Поскольку на Илизмагорти не распространялись законы соседних государств, пираты, веками использовавшие эту лагуну, стали прибывать сюда в ещё большем количестве, чтобы пополнить запасы, продать добычу и насладиться всеми выгодами вольного порта. Пока они не вмешиваются в дела Красных Богомолов, орден им не препятствует.

С тех пор Илизмагорти превратился из маленького приморского посёлка в процветающую пиратскую гавань и самостоятельный город. Благодаря репутации Красных Богомолов ещё ни одно суверенное государство не набралось духу, чтобы взять город силой, а возникновение Глаза Абендего сто лет назад лишь укрепило оборону Илизмагорти.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Всё и вся на острове Медиогальти находится под властью ассасинов из могущественного ордена Красного Богомола, которым управляют Вернай (правлящий совет из старших ассасинов) и Кровавая Владычица. Только члены этой элитной организации могут хотя бы надеяться связаться с советом напрямую. Красные Богомолы сохраняют скрытность даже на Медиогальти, надевая свои знаменитые чёрно-алые доспехи и маски богомола только на задания. В другое время они смешиваются с толпой, поддерживая в народе обоснованный страх, что любой в Илизмагорти может оказаться членом этой гильдии. Использование характерного оружия ассасинов, зазубренной сабли, разрешено по всему острову и за его пределами, чтобы постоянно напоминать о присутствии Богомолов. В результате для региона, изобилующего пиратами, убийцами и кем похуже, уровень преступности довольно низок.

Кроме Красного Богомола, единственное влиятельное лицо острова — загадочный мэр Илизмагорти. Никто не знает его имени, неизвестно даже, мужчина это или женщина — и человек ли вообще. Однако любой житель Илизмагорти знает, где найти мэра: в маленьком кабинете

на вершине никогда не работавшего маяка, что высится над портом. Любой, у кого есть жалоба, вопросили просьба к мэру, должен просто прийти к маяку и встать в очередь. Мэр выслушает каждого пришедшего, независимо от времени суток. Все встречи с мэром проходят наедине и никогда не длятся более 30 минут.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Алая цитадель. Алая цитадель — штаб-квартира Красных Богомолов. Из сердца острова проникают рассказы об этой крепости, вроде того, что в Алой цитадели есть водопад из свежей крови. Если верить самым популярным слухам, то в Алой цитадели несколько дюжин этажей, чьи коридоры и комнаты полны опаснейших ловушек. Нижние ярусы, где проходят тренировки ассасинов из ордена Красного Богомола, изобилуют смертельными капканами, ядовитыми зверями и бестиями с Внешних планов. Эти ярусы часто называют Рувары, или Рубиновыми чертогами, поскольку их стены и пол якобы окрашены в красный цвет пролитой там кровью. Средние ярусы, именуемые Сивлаамлик (Медовые сады), будто бы представляют собой увеселительные сады, где ассасины ордена могут найти разнообразнейшие блюда, наркотики и плотские наслаждения, чтобы освежиться после успешно выполненного



ЗНАК КРАСНОГО БОГОМОЛА

задания. Башни цитадели, называемые Одалис (Щедрое сердце), служат домом элите Красного Богомола, включая Кровавую Владычицу и всех членов Вернай. Где-то на территории цитадели, в Файнасе (Железном сердце) — святилище, доступном только Кровавой Владычице, — находится библиотека Сарзари. По слухам, это одно из самых больших и полных собраний древней мудрости.

«Весёлая вдова». Служители Королевы пиратов Бесмары утверждают, что этот полузатонувший корабль у южного берега Склизкого острова — храм их богини. Жрицы, которые живут в его ветхом корпусе, не связаны с более известным храмом в Илизмагорти, Домом Бесмары. Весёлые вдовы, как называют себя жрицы, — это отколовшаяся от культа секта, состоящая из женщин, чьи мужья погибли в море. Секта учит, что моряков забрала сама Королева пиратов и таким образом их жёны получили благословение за свои жертвы. Затопленная нижняя палуба «Весёлой вдовы» населена кошмарным количеством акул и скатов, и женщины Медиогальти, которым надоели мужья, приносят «дары» этому кораблю-храму, отдавая своих несчастных супругов в жертву голодным прислужникам Бесмары.



Ганда-Удж. Высоко в кронах деревьев расположено странное поселение из лиан, висячих мостов и домиков из коры, сооружённых на шатких платформах. Это Ганда-Удж, «город» живущих на деревьях обезьяньих гоблинов. Путешественники ходят через территорию обезьяньих гоблинов большими, хорошо вооружёнными группами, поскольку небольшие отряды — лёгкая добыча для гоблинов, которые падают с деревьев с сетями и отравленными дротиками и утаскивают пленников в свои древесные жилища. Никто не знает, что случается с несчастными путниками — вряд ли гоблины их едят, но могут принести в жертву каким-нибудь мерзким демонам, которым поклоняются. Специалисты по гоблинам утверждают, что нынешний Ганда-Удж — как минимум пятый город, носящий такое имя, поскольку любящие огонь гоблины случайно сожгли дотла предыдущие.

Громочешуйные Норы. Джунгли Медиогальти кишат кобольдами, крупнейшим племенем которых являются Громочешуйники. Эти кобольды раскрашивают свою чешую яркими растительными красками и почитают динозавров Медиогальти за богов. Их религиозные церемонии пугающие — живущих в неволе динозавров выпускают прямо

в гущу собравшихся членов племени. Те, кто избежал смерти в пасти или под лапами динозавра, считаются получившими благословение. Не столь радикально настроенные против нерептилоидов, как большинство их собратьев, Громочешуйники порой торгуют с жителями Илизмагорти, и их можно сравнительно дёшево нанять в проводники, поскольку они отлично знают тайные тропы. Это племя живёт в так называемых Громочешуйных Норах — обширной сети пещер менее чем в сутках пути от Илизмагорти. По слухам, в норах находится богатая золотая жила или шахта по добыче драгоценных камней, а то и проход в более глубокие пещеры и тоннели под островом.

Илизмагорти. Крупнейшее поселение на Медиогальти — портовый город Илизмагорти. Он также известен как Город приливной пены. Илизмагорти — буйное, непредсказуемое место, скорее пиратский оплот, чем настоящий город. Несмотря на популярность Илизмагорти среди пиратов, ни один капитан не пытается захватить власть над городом, поскольку тот вместе с горожанами принадлежит Красному Богомолу. Невозможно сказать, кто из трактирщиков или прислуги на самом деле младший член этой организации, а кто — опытный ассасин. Потому буканьеры

и головорезы, которых полно в городе, стараются заводить ссоры только со своими, но никогда не покушаются на горожан или других гостей Илизмагорти и на их собственность.

Каракатица. Хотя Илизмагорти считается единственным городом на острове, на западном его побережье есть ещё одно поселение. Это всего лишь горстка ветхих хижин, теснящихся на берегу, у самого края джунглей. Деревня Каракатица — аванпост китобоев, которые охотятся на гигантских чудовищ в Аркадийском океане. Как и все, кто приезжает на Медиогальти, китобои Каракатицы платят Красным Богомолам (обычно бочонками китового жира) за возможность вести здесь свой промысел, а многие жители деревни, скорее всего, сами из ордена Красного Богомола. И всё же Медиогальти — самая западная точка Гарунда, и китобоям удобно делать здесь остановку на пути в южный океан, чтобы пополнить запасы и продать добычу.

Кладбище динозавров. Считается, что, когда живущие на Медиогальти динозавры достигают определённого возраста, они инстинктивно идут в уединённое место внутри острова и там умирают. Легенды гласят, что среди костей динозавров лежат груды золота и драгоценных камней — сокровища пиратов, которые те зарыли на острове, да так и не забрали. Также ходят байки, что, если кладбище потревожить, кости динозавров шевелятся и складываются в скелеты немертвых стражников, которые убивают любого, кто сунулся в священное место.

Комариный остров. Красные Богомолы используют этот заросший деревьями остров как тренировочную площадку для ассасинов и больше никого туда не пускают. Однако до прихода Красных Богомолов Комариный остров был логовом зловещего короля пиратов Тиракса по прозвищу Кровавые Кости,

и легенды говорят, что его сокровища доныне лежат где-то на острове. Многие пираты, конечно, попытались бы отыскать этот клад, но Красные Богомолы регулярно патрулируют прибрежные воды острова на быстрых яликах и убивают всех чужаков, осмелившихся приблизиться к его берегам.

Приют Отшельника. У этого голого острова возле южной оконечности Медиогальти всего один обитатель — дряхлый старец, известный просто как Отшельник, живущий в грубой хибаре из плавника. Этот отшельник вроде бы глухонемой и, похоже, не связан с Красными Богомолами. Никто не знает ни его настоящего имени, ни откуда он, что делает на этом острове и как долго здесь находится. Некоторые полагают, что Отшельник может быть связан с таинственным мэром Илизмагорти или с Глазом Абендего. Как-то видели, что он стоит на берегу и пристально смотрит на восток, и в это время от гигантского урагана отделилась буря и накрыла остров.

Склеп Ангуса Амберлега. Самое известное из многочисленных тайных пиратских захоронений на острове Медиогальти — склеп Ангуса Амберлега, место упокоения пирата-дварфа, который бороздил Внутреннее море 300 лет назад. Походы Амберлега вошли в легенды: он затопил и разграбил не менее сотни судов, включая пару талдорских корветов. Говорят, среди его сокровищ есть древние артефакты, а также драгоценные камни величиной с кулак огра. По слухам, сокровища лежат в каменном склепе в джунглях Медиогальти, построенном рабами с собственной галеры пирата, которых потом там же похоронили живьём. Те немногие, кто выжил после безрассудных поисков склепа, говорят, что его охраняют привидения этих рабов, не говоря уже о самом немертвом капитане.



АЧАКЕК, НЕБЕСНЫЙ
БОГОМОЛ



Последний Оплот

БДИТЕЛЬНОЕ
ПОГРАНИЧНОЕ
ГОСУДАРСТВО



Мировоззрение: принципиальное доброе

Столица: Недреманная (9780)

Важные поселения: Брод Трёх Сосен [1440], Веллумис [12340], замок Фиррин [540], Росларова Казна [435], Халлейн [980]

Правитель: лорд-страж Ультун II, носитель Разбитого щита Арнисанта

Государственный строй: военная диктатура

Языки: варисийский, всеобщий

Религия: Горум, Иомедэй

Уители Последнего Оплота — стойкий народ. Даже живя в тени великого зла, они гостеприимны и дружелюбны к чужакам, особенно к тем, кто помогает обороняться против орков Белкзена. Но в последние годы гораздо меньше странствующих рыцарей и искателей славы приезжают в Последний Оплот: многие встали под знамёна Мендева в борьбе с растущими ордами демонов, кишящих в Мировой Язве. В столице Последнего Оплота Недреманной тревожатся, что, если так будет продолжаться, им не хватит сил выстоять против орков Белкзена. Однако недавно провозглашённый лорд-страж Ультун II намерен не просто удержать, но и расширить границы государства. Поскольку он уже проявил доблесть на поле боя и дальновидность и напористость в управлении

государством (и это всего в 22 года), очередь потенциальных невест Ультуна выстраивается далеко за пределы замка Дозор в Недреманной.

ИСТОРИЯ

Около тысячи лет назад Талдор выступил Блистательным походом против Шепчущего Деспота Тар-Бафона, который объединил орочьи племена Белкзена и пятьсот лет правил Центральным Авистаном из своего жуткого государства Усталав. Из всех талдорских провинций на Внутреннем море съезжались рыцари, жаждущие уничтожить этого короля-лича и его прихвостней. Захватив усталавский город Веллумис, силы Талдора (с помощью дварфийского королевства Краггодан и Рыцарей Озема) двадцать шесть жестоких лет пробивались к цитадели лича, Висельной башне. Прямо под её стенами Блистательный поход сошёлся в последней титанической битве с войсками Шепчущего Деспота и одержал победу. Талдорский военачальник Арнисант пожертвовал собой, чтобы заточить Тар-Бафона под его собственной башней в сердце этого города зла.

После завершения Блистательного похода в 3828 году Талдор принял решение создать постоянное поселение,

чтобы приглядывать за тюрьмой лича в жутких руинах Висельной башни. Таким поселением и стал Последний Оплот — преграда на пути одного из самых страшных зол, какие только знало человечество. Когда от Талдора откололась Челия, Последний Оплот заявил о нейтралитете, ссылаясь на то, что обязан исполнять свой священный долг вне зависимости от политики. Челия согласилась сразу, а Талдор запротестовал. Но дряхлой империи не хватило сил, чтобы помешать своей далёкой провинции порвать официальные узы и стать независимым государством.

В последние семьсот лет Последний Оплот несколько отвлёкся от Висельной башни, занявшись орочьей угрозой Белкзена. Обычно самые яростные бои происходят на равнинах на границе Белкзена, но по-прежнему ежемесячно отправляются патрули в Голодные горы осматривать руины Висельной башни. Хотя молодые рыцари считают эту миссию простой формальностью, для ветеранов это самая суть существования Последнего Оплота. В представлении рыцарей неприятности с Белкзеном — лишь отголосок злобы Шепчущего Деспота, и следить за сохранностью печатей на его темнице — главный долг любого рыцаря.

Натиск тяжёлой кавалерии Последнего Оплота овеян легендами. Её удар не раз проламывал вражеский строй, ибо прекрасно обученные боевые кони и искусство всадников, мастерски управляющих конями даже в плотном строю, превращают его в неудержимый вал копыт и стали. Порой отряду тяжёлой кавалерии достаточно появиться на поле боя, чтобы переломить ход битвы в пользу Последнего Оплота. В 4695 году, во время сражения с орочьим военным вождём Грокрадом, 173 рыцаря тяжёлой кавалерии Последнего Оплота опрокинули и обратили в бегство более 2000 бойцов орочьей пехоты.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Лорд-страж избирается Боевыми регентами Военной академии. Возраст и опыт не так важны, как доказанное владение оружием, чистота помыслов, ясность разума и верность рыцарским идеалам. Лорд-страж — первый среди равных на собраниях командиров, он выслушивает советы, но окончательное решение принимает сам. Поскольку почти все стороны жизни в Последнем Оплоте так или иначе связаны с войной, власть лорда-стража в принципе абсолютна, но о тирании и речи не идёт. Лордов-стражей выбирают очень осмотрительно, и они никогда не бывают столь заносчивы, чтобы не понимать необходимости делиться властью и сотрудничать ради высшего блага.

У Последнего Оплота хорошие отношения с новым южным соседом Нирмафасом. Но нирмафийцы — союзники ненадёжные и неорганизованные, легко отвлекающиеся и не повинующиеся приказам. Некоторые в Последнем Оплоте предпочли бы иметь в союзниках Молтун, но не могут себе позволить разгневать партизан Нирмафаса на южной границе. С другими государствами вокруг озера Энкартан отношения дружеские. Последний Оплот бдительно

следит за безумной теократией Размирана, не давая крамольным жрецам так называемого «живого бога» вмешаться в дела Последнего Оплота за спиной у его защитников. Взаимоотношения с Кионином корректные, но прохладные, поскольку эльфы не отвечают на ежегодные просьбы о помощи в том, что Последний Оплот считает борьбой за жизнь и свободу всего региона.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Брод Трёх Сосен. В посёлке на реке Турондель, к востоку от Кыколесья, представители Последнего Оплота встречаются с нирмафийскими рекрутами. Поскольку отсюда всего несколько миль до нечёткой границы между двумя странами, здесь также укрываются герои Нирмафаса, за головы которых назначил цену Молтун. Три сосны, по которым назван посёлок, считаются деревьями дриад. Хотя уже сто лет никто не видел этих фей, местные верят, что это правда, и никому не позволяют вредить священным деревьям.

Веллумис. Древнейший и крупнейший город Последнего Оплота Веллумис — живописный порт с множеством облицованных мрамором домов, украшенных куполами и колоннами в некогда популярном челийском белокаменном стиле (для него характерны белые стены, узорчатые карнизы и массивные арочные окна). Через этот порт в страну попадают товары и солдаты, следующие на передовую. Здесь же селятся все иностранные послы и дипломаты, поскольку Последний Оплот старается держать потенциальных шпионов подальше от фронта.

Замок Фиррин. Не столько город, сколько хорошо укреплённый сборный пункт и база снабжения, замок Фиррин стоит на страже в самом центре зоны боевых действий. Здесь жрецы Иомедэй лечат не только раненых бойцов, но и скакунов и вьючных животных, а искусные мастера и инженеры чинят снаряжение и всевозможные принадлежности. Мастера боя Горума поднимают боевой дух рыцарей, хотя недавно их самих испугало появление на поле битвы множества жрецов Горума среди легионов полуорков.

Конный завод Дортрот. Коневодческое хозяйство площадью 6000 акров, которым на протяжении одиннадцати поколений владеет одна и та же семья, расположено на длинной плодородной полосе земли на востоке страны. Здесь разводят иноходцев Последнего Оплота (порода, известная своей ровной иноходью), талдорских низкорослых лошадей (славящихся кротким нравом), дортских боевых скакунов (вторых после недреманской породы) и некоторое количество рабочих лошадей смешанной породы. Патриарх семьи Чап Дортрот по прозвищу Старик рачительно ведёт хозяйство и меняет пастбища, редко держа одновременно более 2000 голов. В последние годы его земли страдают от нашествия разных вредителей (как обычных, так и подстрекаемых феями), и он рад любой помощи в защите своих драгоценных лошадей от этой напасти.

Молот-скала. Жители Последнего Оплота нашли на этом низком холме фундамент некоего дварфийского



сооружения, незаконченного и брошенного непонятно почему много столетий назад. Люди выстроили поверх него собственный форт и назвали Молот-скалой из-за надписей на краеугольных камнях. Несмотря на белизну внешних стен, форт кажется приземистым и мрачным. Зато солдаты ясно видят отсюда усталавские Голодные горы, и здесь полно мелкого зверья для охоты, а также плодовых деревьев. Иногда земля издаёт громкий треск — вероятно, внизу проходят ещё не открытые dwarфийские подземные ходы.

Недреманная. Известная также как Святая Цитадель Света, столица Последнего Оплота Недреманная служит резиденцией лорда-стража. С высоких башен замка Дозор открывается вид на залитые кровью западные равнины белкзенского пограничья, а также на окутанные туманом нагорья Усталава на севере. Местные коневоды выращивают и обучают могучих боевых коней и быстрых рысаков, что несут в битву лучших воинов Последнего Оплота, и пастбища вокруг Недреманной славятся своими прекрасными скакунами. В Недреманной также находится Военная академия, где специалисты по тактике продумывают, как наилучшим образом разместить магические и военные ресурсы для победы над численно превосходящим противником.

Неприступный замок. Это одна из многих пограничных крепостей между Последним Оплотом и Белкзеном. Из Неприступного замка постоянно наблюдают за западом, отслеживая появление орочьих войск; его гарнизон часто вступает в схватки с этими дикими племенами. Как и в других подобных строениях, в замке есть часовни Иомедэй и Горума, но здесь, на границе, Железного Владыку почитают больше. Командующий замком капитан Таум Суходрев уверен, что командованию в Недреманной важнее сохранить статус-кво, чем отбросить назад кровожадные орды, — и не он один так думает. Если из столицы не придёт дополнительная помощь или хотя бы пропаганда, пограничники могут сами начать войну с орками и напрасно положить свои жизни. Неприступный замок имеет уникальную историю — он был возведён не руками, а магией, когда один отчаявшийся сержант удачно вытянул карту из колоды чудес и создал крепость из ничего, как раз вовремя, чтобы защититься от внезапного нападения орков.

Росларова Казна. Эту деревню несколько лет назад разорили орки-налетчики, а местных жителей выгнали. Хотя злобных орков в конце концов предали мечу, в отсутствие живых здесь поселилось странное существо, известное

как «красный убивец». Оно устроило логово в руинах сожжённой часовни Саренрэй. Жители деревни пытались вернуться домой, но каждый раз, как они подходят близко, красный убивец прогоняет их. Слухи как минимум о трёх орочьих племенах, пытавшихся заключить с ним союз (все эти попытки окончились провалом), в конце концов привлекли внимание рыцарей Недреманной. Хотя прежде восстановление такой отдалённой деревушки могло казаться пустой тратой сил, идея уничтожить опасную тварь прежде, чем орки поймут, как привлечь её на свою сторону, быстро набирает популярность среди командиров Недреманной.

Руины Вайшау. Расположенные на главной дороге между Недреманной и Висельной башней, эти обгорелые каменные развалины некогда были крепостью Шепчущего Деспота. Захваченная тогда ещё смертной Иомедэй всего за три года до падения Тар-Бафона, крепость была разрушена до основания её армией и засыпана порошковым серебром и холодным железом. Несмотря на все предосторожности, зло так и тянется к руинам — или, возможно, здесь ещё остался след могущества лича, который порождает новое зло в этом легендарном месте. В результате Недреманная каждые несколько месяцев посылает сюда патрули, чтобы уничтожить странных существ и призрачную нежить.

Северное Клыкolesье. Большой лес, известный как Клыкolesье, простирается далеко за южные границы Последнего Оплота, в Нирмафас. И, как и в южной части леса, здесь разрастаются тёмные и опасные силы. Люди Последнего Оплота давно обходят Северное Клыкolesье стороной, поскольку в этом густом лесу с плотным подлеском водятся опасные звери. Но если зайти поглубже, появляются более серьёзные опасности: чашу леса делят между собой несколько орочьих племён, а где-то в пуще находится логово зелёного дракона по имени Зедоран. Не раз в истории Последнего Оплота кандидаты в драконоборцы пытались найти логово Зедорана, но никому из тех, кто выжил и вышел из Северного Клыкolesья, это не удалось. Полёты над лесом тоже не помогли обнаружить логово, которое, по слухам, представляет собой огромную круглую воронку, уходящую на сотни футов в трясину, полную грибов и грязи. Сдаётся, Зедоран использует магию иллюзии, чтобы скрыть точное расположение своего жилища. Хотя он и не склонен наносить удары по Последнему Оплоту в ответ на посягательства драконоборцев (возможно, потому, что мало кто из этих героев смог живым добраться до драконьего логова), этот великий змей всё же выбирается из леса раз в несколько десятилетий и разрушает посёлки в Последнем Оплоте, Нирмафасе или Усталаве. Орки Северного Клыкolesья, похоже, состоят с ним в сговоре: когда Зедоран выползает, вылезают и орки, используя драконью ярость как прикрытие для разорения многочисленных деревень.

Халлейн. Это всего лишь маленькое поселение ниже по течению реки от Недреманной, куда почти невозможно

добраться по суше. Тем не менее Халлейн — важная часть страны. Здесь живут работники соляных копей в холмах Вирлич. В прошлые времена соль возили по дороге вдоль реки на мулах, но зимой это стало опасным из-за Кальтии, Призрака Холмов. Кальтия — измождённое привидение дварфийки из древнего клана, проклятой и убитой собственным народом за попытку примирения с орками Белкзена. Хотя Кальтию ещё несколько раз убивали рыцари, место её упокоения не найдено и она возвращается снова и снова, пугая солевозчиков, особенно зимой.



РЫЦАРЬ ОЗЕМА



Просторы Мванги

ДИКИЕ ДЖУНГЛИ

Мировоззрение: нейтральное

Столица: нет

Важные поселения: Джаха [5600], Кибве [3800], Кровавая Заводь [5281], Мзали [36 900], Нантамбу [14 500], Осибу [9800], Сенгор [26 430], Узаро [8790], Элоколоба [1100]

Правитель: нет

Государственный строй: бесчисленные автократии племенных вождей, изолированные утопические анклавы, затерянные королевства, причудливые культы, неорганизованные шайки кочевников и один яростный царь-горилла

Языки: полиглот, местные диалекты

Религия: Ангажан, Гозрей, Идерсий, Ламашту, демонические владыки, Зелёная вера, культ предков, местные традиции



Среди джунглей Центрального Гарунда скрыты руины — одни из древнейших в мире. Они расколоты могучими корнями и сглажены тысячелетней эрозией. Нелюдимые лесные племена, чьи имена носят окрестные леса и долины, не без оснований считают себя наследниками

забытых королевств, но их зенит давно миновал, и блистательное прошлое остаётся тайной не только для внешнего мира, но и для них самих.

Не существует точной карты внутренних районов Гарунда, и люди, эльфы, людоящеры и менее известные племена редко устанавливают официальные границы. Группы кочевников бродят по джунглям и долинам, нигде надолго не задерживаясь. Несколько мест в нехоженных краях Просторов Мванги облюбовали могущественные злобные духи, колонии разумных растений, культы джуджу-зомби и другие подобные напасти, отчего их избегают как здравомыслящие местные жители, так и исследователи.

ИСТОРИЯ

Челийские исследователи впервые попали в Просторы Мванги, когда коварный Консорциум Аспидов захватил плацдарм в кишасщем москитами порту Кровавая Заводь в устье реки Ванджи. Оттуда его педантичные агенты проникли в Мванги и разведали почти нескончаемые экзотические ресурсы этого края. Столетия спустя, во время правления князя Галиада I, сюда прибыла очередная волна исследователей и основала колонию Саргава.

Море к западу от Гарунда в то время было спокойнее. На Кандалах лишившиеся дома мванги и изгнанные пиратские вожаки сумели наладить почти бескровное сосуществование, но они ещё не стали серьёзной морской угрозой. Однако большое богатство, потёкшее на север из Кровавой Заводи, Сенгора и Эледера, привлекало всё больше пиратов. С появлением Глаза Абендего в первые недели эпохи Утраченных Пророчеств остальной мир практически отказался от попыток колонизировать эту страну.

Рассказы первых исследователей и колонистов до сих пор просачиваются на север, достигая слуха предприимчивых купцов, изголодавшихся по острым ощущениям охотников за сокровищами и пронырливых Искателей. Рассказывают о забытых городах и царях-гориллах, о религиях, считавшихся древними ещё во времена Низвержения, и о богатствах, которые и не снились жителям цивилизованного севера.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Хотя могучий Рутхазек, царь-горилла из Узаро, мог бы претендовать на центральную власть, у территории, носящей имя Просторов Мванги, нет столицы в традиционном понимании. Также в Просторах нет общего правительства, структуры и даже границ — есть дикая, не нанесённая на карту земля бродячих племён, одиноких мистиков и деспотов, которые с мечом в руках правят разрушающимися городами.

При отсутствии сильного централизованного правления претензии Рутхазека на власть над Просторами Мванги выглядят вполне законно. Разрушенный монолитный город Узаро — престол могучего царя-гориллы, удивительно разумного, но жестокого правителя кровожадных, наделённых холодным умом обезьян, называемых чарау-ка. Царь Рутхазек, последний из рода пробуждённых горилл-богов, — самый почитаемый земной служитель демонического владыки зверей Ангажана и главная угроза всем людям Просторов.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Вопящие джунгли. К югу от озера Окота, за населёнными призраками холмами Банду, встают, как жуткая зелёная волна, Вопящие джунгли. Заросли разумных растений-людоедов и высоченных деревьев названы так из-за постоянных воплей миллионов обезьян, живущих под сводами леса. Эти крики разносятся на несколько миль во все стороны, и большинство путешественников слышат их прежде, чем сам лес покажется на горизонте.

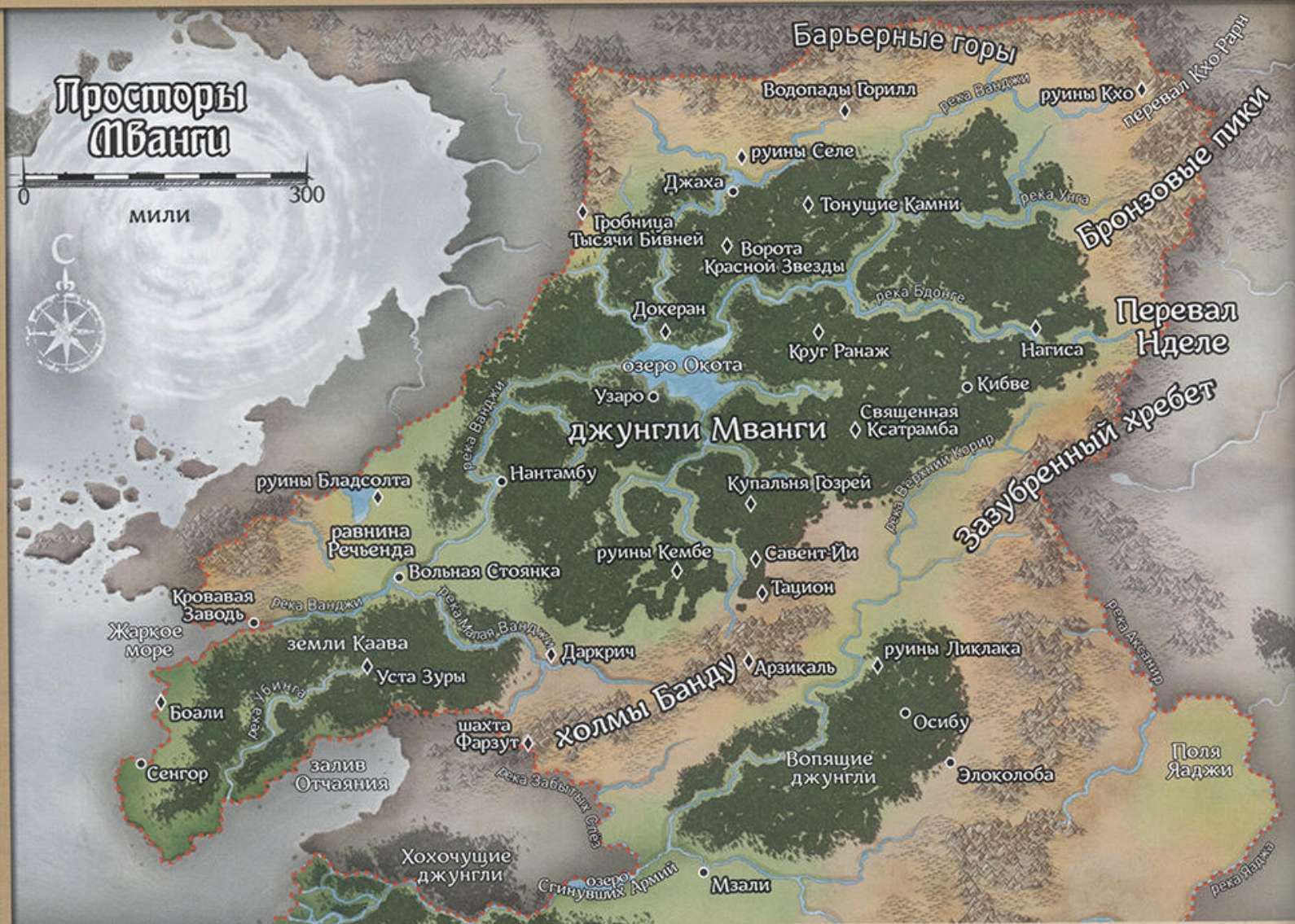
Ворота Красной Звезды. Это загадочное кольцо из алого магнитного камня с гудением висит в воздухе над пустым двором. В честь него названы и странные, давно заросшие лианами и травой соборы вокруг. Когда-то здесь находился престол древнего культа, называемого Глоткой Пустоты, но исчезнувшие владыки этой нигилистической религии оставили свои витые постройки гнить в джунглях. В последние столетия Ворота Красной Звезды были оплотом Короля Кусачих Муравьёв — чародея, которого нельзя причислить ни к живым, ни к мёртвым, ни к немёртвым. Тело его

каким-то образом было составлено из бесчисленных ядовитых насекомых. Этот заклинатель в белой маске задумал поглотить солнце и править миром, но говорят, что даже он не сумел постичь истинную силу Ворот.

Джаха. В легендах рассказывается о Джахе — огромном ветшающем городе в сердце северных джунглей, который состоял из расположенных уступами крепостей и неправильной формы дворов. Этот оплётённый лианами многоярусный город, говорят, был поднят из земли ещё до людей и даже до эльфов какими-то существами огромного роста и удивительных пропорций, давно вымершими или ушедшими. Над молчаливыми гробницами, которые старше самого Низвержения, кипит жизнь. Городом правят безумные, охваченные паранойей астрологи — последние из народа лиргени, стёртого с лица Голариона болезнью, безумием и самоубийствами. Звездочёты-мистики Лиргена говорили о Джахе в своих пророчествах и учениях, признавая важность руин для прошлого и будущего. После того как Глаз Абендего уничтожил Лирген и большинство его ортодоксальных теократов, мятежная фракция астрологов-лиргени увела отколовшуюся группу беженцев в Джаху. Мечом и секирой лиргени умиротворили населявших Джаху одичалых людоящеров, отвоевав у джунглей полуразрушенный город.

Земли Каава. Этот район охватывает джунгли к югу от Кровавой Заводи и к востоку от Сенгорского залива. Земли Каава издавна были смертельно опасны как для иноземных исследователей, так и для местных жителей. Кишащие хищниками и злобными кровожадными гуманоидами, эти края до сих пор мало изучены. Их избегают, несмотря на различные соблазны в виде природных богатств и затерянных городов. На каждую дюжину искателей приключений из Кровавой Заводи, вернувшихся из земель Каава с необработанными драгоценными камнями и полуобработанными золотыми идолами, приходится сотня сгинувших. Хотя из-за более низкой влажности и более твёрдой почвы здесь легче передвигаться, чем в других районах джунглей Мванги, племена полуросликов-демопоклонников и злобных карликовых чарау-ка, а также другие, менее разумные твари с лихвой компенсируют это преимущество.

Кибве. Этот огороженный рунами город-оазис вечно наполнен племенами людей, эльфов, великанов, кобольдов, скорпионолюдов и других существ, которые приходят сюда торговать едой, одеждой и диковинными сокровищами. Среди этих сокровищ — сумеречное дерево из Вопящих джунглей, золото со дна озера Окота, магическое стекло из руин Кхо и даже краденые ружья из Альякенстара. Будучи единственным центром торговли на весь громадный район размером больше, чем Исгер и Друма вместе взятые, Кибве служит местом встречи десятков тысяч разрозненных существ. Вокруг него — дикое царство джунглей, гор, кустарников, пустынь и засушливых холмов. В центре города стоит усыпанный лепестками и увешанный коврами павильон Адаеники, где каждое полнолуние проходят танцы, многонациональные свадьбы и ритуалы плодородия.



Кровавая Заводь. Кровавая Заводь сочетает в себе худшие стороны мвангского закона «убей или умри», жестокость приграничных пиратов и беспощадную философию Консорциума Аспилов. В этот беспорядочно застроенный город среди корней десятков огромных мангровых деревьев стекается нескончаемый поток богатств, награбленных по Просторам Мванги. Агенты Консорциума Аспилов, шныряющие вверх и вниз по реке Ванджи, вечно ищут, кого бы ещё обокрасть, одновременно выкачивая бесконечные сокровища со всех Просторов.

Мзали. На юго-западном краю джунглей лежит Мзали — вероятно, древнейший и наиболее населённый из разрушенных городов Просторов Мванги. Примерно сто лет назад население этого громадного города резко выросло: сюда со всех концов Просторов стали стекаться паломники, чтобы увидеть некий странный феномен. Шаманы странной религии, одновременно заманчиво молодой и невообразимо древней, добыли мумифицированные останки Валкены, юного царевича полумифического мвангского государства. Не прошло и тридцати лет, как эта крошечная мумия ожила и стала отдавать жестокие приказы своему процветающему культу, последователи которого воспылали

яростью к колонистам из Саргавы и вообще ко всем чужакам. С тех пор в Просторах началась открытая война. В одуряюще жарких развалинах Мзали слово Бога-ребёнка Валкены — закон, и всезнающие шаманы передают его волю народу. Если оценивать силу божества по тому, насколько быстро оно откликается на молитвы или карает непокорных, то Валкена однозначно может считаться самым могущественным. Даже скалы кричат, и воды кипят, и небеса трепещут от благоговения в присутствии Бога-ребёнка и его советников. Те, кто в милости у шаманов, преуспевают во всём, от воинского искусства до торговли, а тех, кто вызвал гнев Валкены, привязывают к столбам в пустыне для Казни семи злобных солнц.

Нантамбу. Этот пёстрый речной сельскохозяйственный посёлок прозван «Городом поющего ветра». Здесь мужчины смеются и рассказывают истории, ловя рыбу, а женщины вплетают в курчавые волосы блестящие стеклянные бусины. В Нантамбу находится одна из старейших в Голярионе академий магии, Магаамбия. Волшебники, изучающие колдовство в Нантамбу, считают началом здешней летописи 3502 год до О. А. Тогда, в эпоху Страданий, Старый Маг Джатембе и его Десять воинов-магов первыми вернули

свет знаний в мир, охваченный страхом и отчаянием. Остерегаясь летающих магов Бури-Солнца из Магаамбии, даже воины-обезьяны с алыми отметинами Ангажана не решаются пересечь проток Буунта и войти в земли Нантамбу.

Озеро Окота. За много миль к югу от Джахи раскинулось коварное озеро Окота, населённое быстрыми и зубастыми нелетающими птицами и таинственными водными тварями древних времён. Эти длинношеие хищники порой заплывают в многочисленные реки Просторов. Высовывая из воды голову на мускулистой змеиной шее с пастью, полной острых, как иглы, зубов, они жадно хватают зазевавшуюся добычу с плотов, причалов и речных берегов.

Осибу. На золотых улицах Осибу, окружённого сверкающим кольцом статуй, зов джунглей на время замолкает и бродящие поблизости плодовые растения пятятся в смутении. Это кольцо называют Кругом Дважды Чтимых Женщин. Народ Осибу не знает ни голода, ни жажды: дождь каждое утро приносит свежую воду, а плоды легко сорвать с дерева. Великое Димари-Диджи, Последнее дерево древнего мира, охраняет демократически управляемый город Осибу. Здесь огромный горбатый древень сторожит Колодец Возмездия и говорит со всеми, кто слушает Эхо Имен Мира. В Осибу мудрые женщины практикуют целительство, неведомое остальному миру, — редкое искусство смешивания пахучих трав, которое продлевает жизнь на века и предотвращает самые заразные болезни.

Руины Кхо. Одни из самых зловещих развалин Простора Мванги — останки фантастического шорийского города Кхо. Первый из легендарных «летающих городов» этой могучей империи, Кхо и упал первым. Легенды гласят, что в крушении города много веков назад повинен тараск, который заставил город врезаться в Барьерные горы. Говорят, на крупнейших зданиях Кхо до сих пор видны оставленные им тогда следы когтей.

Узаро. Его стены украшены изорванными знамёнами и барабанами, обтянутыми человеческой кожей. Городом, повергнутым во мрак невежества, с незапамятных времён правят цари-гориллы. Мрачные террасы Узаро нависают над берегами озера Окота — этот вид вызывает слёзы ужаса у тех несчастных, кого приводят в город пленниками или притапливают чарау-ка, приспешники царя-гориллы. Нынешний божественный царь-горилла Рутхазек, зовущий себя Господином Мванги

и Возлюбленным Сыном Ангажана, считает милость самым ценным сокровищем, редчайшим даром, которым не стоит делиться с каждым. Царь-горилла дарует прощение лишь самым сильным пленникам, а слабым остаётся плясать в клетках и выделывать трюки ради развлечения Двора Улыбок Ненависти.

Холмы Банду. Безлюдные холмы Банду, отделяющие от остальной страны юго-восточный угол Просторов, по слухам, населены голодными призраками, злобными мертвецами и хищниками, изуродованными под действием руин, которые остались от забытых древних народов. Гора Накьюк и её предгорья — высочайшие точки этого древнего и сильно разрушенного хребта — давно привлекали местных и чужеземных исследователей. Под этой горой проходят богатые рудные жилы, дающие много золота и значительное количество мелких, но чистых изумрудов и сапфиров.



ЦАРЬ-ГОРИЛЛА
РУТХАЗЕК



Пустоши Маны

ЛИШЁННЫЕ
МАГИИ ЗЕМЛИ

Мировоззрение: принципиальное нейтральное

Столица: Аלקенстар [53600]

Важные поселения: Мартел [10300], Оплот Донгуна [1900]

Правитель: Великая герцогиня Триетта Ричия

Государственный строй: конституционная монархия

Языки: дварфийский, келишитский, осиирани

Религия: Абадар, Ирори, Тораг, Эрастил



Древняя война между Нексом и Гебом расколола не только страны, но и саму реальность. С 892 года до О. А. по 576 год после О. А. магические столкновения вдоль границы этих двух государств становились всё более жестокими. То, что начиналось как мелкие стычки, с веками переросло в масштабные битвы между армиями волшебников, легионами конструкций, могучими призванными чудовищами и прожорливой нежитью.

В конце концов война достигла апогея: армии волшебных существ и обстреливающие друг друга заклинаниями отряды сменились опустошением при помощи магии желаний



и некромантическими катаклизмами. Когда в 576 году Геб наслал убийственный туман на город Квантиум, Некс исчез и огромное число его последователей погибло во время этого гнусного нападения. Тогда Геб отступил в свою столицу, терзаясь мыслью, что его соперник мог выжить. Между двумя государствами установился хрупкий мир, но не на границе, которая некогда была общей. Здесь возникла новая страна — место опустошения и разрухи, где магия, когда она вообще работает, кажется, живёт своей непредсказуемой жизнью. Эта земля зовётся Пустошами Маны.

ИСТОРИЯ

Тысячи лет после возникновения Пустошей Маны их никто не исследовал и не было ни одной реальной попытки установить там цивилизацию. Из пустошей периодически выползали, выпрыгивали или вылетали странные смертоносные чудовища, приспособившиеся к бесконтрольной убийственной магии, и нападали на северных или южных соседей. Жуткие существа и непонятные фигуры порой проплывают по реке Устрада, которая часто приобретает неестественный цвет или окутывается ядовитыми

испарениями. Но очень мало известно о том, что за сила ожила в сердце этой безлюдной страны.

Когда-то здесь были города, и некоторые из них пережили опустошительную войну. Особенно примечателен город-крепость Оплот Донгуна — изначально это была dwarфийская Небесная цитадель на границе Геба и Некса. Во время войны Оплот Донгуна то и дело переходил от Некса к Гебу и обратно. Однако с эскалацией пограничной войны dwarфам из Оплота Донгуна это надоело, и они при помощи странных взрывчатых веществ и сакральной магии закрыли свою крепость, опустошив прилегающий к ней район. Возможно, именно в результате взаимодействия мощной магии dwarфов и ещё более мощных магических стихий, которые использовали Некс и Геб, возникла первая обширная безмагическая зона, которых столь много теперь в этом регионе. В любом случае Оплот Донгуна оборвал все внешние контакты, и dwarфы, пожертвовавшие собой ради сохранения Небесной цитадели, похоже, бесследно исчезли.

Но недавно ситуация изменилась. В 4588 году некий чудаковатый и амбициозный человек по имени Алькенстар, чуть не схваченный за преступления против Некса, бежал из родного города Квантиум в единственное подходящее место — Пустоши Маны. Там его не могла обнаружить даже мощная магия прорицания нексийцев. И уж конечно, волшебники и прочие магические «блюстители порядка» не спешили за ним последовать — для них бегство в Пустоши Маны равносильно смертному приговору. Но для Алькенстара, человека упорного и изобретательного, который давно забросил магию ради более надёжных и реалистичных технических наук, побег в Пустоши Маны оказался воистину счастливым шансом.

Когда Алькенстар, вопреки всем трудностям, добрался до северной излучины реки Устради, то наткнулся на руины Оплота Донгуна. Среди опалённых развалин он нашёл других, кто бежал от магических преследований из Некса, Геба, а то и более далёких стран. В разрушенном городе, который вскоре будет назван в честь своего спасителя, эти люди прятались от странных чудовищ и нестабильной магии Пустошей Маны. К моменту появления там Алькенстара отчаявшиеся беглецы были немногим лучше дикарей, но для Алькенстара они стали народом. Одного того, что он умудрился сколотить из этих изгоев Великое герцогство Алькенстар, где можно найти укрытие от магических врагов и сверхъестественного гнёта, достаточно, чтобы увековечить его имя. Но когда Алькенстар восстановил контакт с отрешёнными от мира dwarфами Оплота Донгуна, он прославился ещё больше. Ибо глубоко под Пустошами

Маны, там, где умерла сама магия, dwarфы изобрели новый ужасный вид оружия — огнестрельное.

С тех пор Алькенстар разросся до небольшого, но влиятельного государства. Оно пережило смерть Ародена без особых потрясений — странные бури, что обрушились на мир, были нипочём сообществу, привыкшему ежедневно бороться с причудами погоды. И хотя многие лидеры Алькенстара опасаются, что Геб или Некс попытаются захватить их герцогство, пока серьёзные нападения были

только с запада — на Пустоши Маны совершали набеги странные великаны и армия чарау-ка царя-гориллы. Последний конфликт достиг апогея в 4690 году, когда царь-

горилла провёл свою армию по тоннелям под Зазубренным хребтом и внезапно напал на Алькенстар. Великое герцогство попыталось использовать против царя-гориллы самое крупное орудие — экспериментальную бомбарду. Но бомбарда дала осечку и попала в лапы царя-гориллы. И хотя армия Алькенстара в конце концов сумела одолеть и изгнать царя-гориллу и обрушить подземный ход в Просторы Мванги, они утратили больше, чем свою гордость.



ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Формально Великое герцогство Алькенстар принадлежит Нексу, и теоретически нынешняя великая герцогиня подчиняется правителям этого государства. Однако на практике Алькенстар ведёт независимую политику и сохраняет тщательно выверенный нейтралитет между Гебом и Нексом. Благодаря расположению на реке Устради, в глубине безмагической зоны, Алькенстар — идеальное место для переговоров не только между аристократами Геба и Некса, но и между любыми другими влиятельными группировками, которые опасаются магического предательства. Великое герцогство разбогатело на поборах и налогах за предоставление «безопасных» мест для дипломатического общения. Но растущий интерес к огнестрельному оружию и прочим инженерным новинкам, похоже, превращает эту страну в ключевую фигуру на политической арене Внутреннего моря — если только ей удастся избежать трудностей, связанных с таким внезапным рывком, да и с самой природой Пустошей Маны.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Алькенстар. Город Алькенстар стоит на Адских утёсах над узкой долиной, где река Устради спадает огромным водопадом Алькен с высоты в сотни футов. Алькенстар всегда окутан клубами белого пара и чёрного дыма из-за



постоянной работы городских заводов и фабрик. Приезжие часто отмечают вездесущую копоть, которая покрывает редко полируемые бронзовые украшения и здания из кирпича и железа. В Верховном парламенте, состоящем из 73 министров, представлены многочисленные фракции из трёх городов и небольших сельскохозяйственных общин герцогства. Инженеры из этих фракций и гильдий разрабатывают хитроумные механизмы и строят удивительные здания, а местные металлурги совершенствуют самые прочные в мире сплавы. Многие отправляются служить на впечатляющую Оружейню, стоящую выше по реке, близ озера Устради, — огромную фабрику, где производится большая часть огнестрельного оружия, постепенно проникающего в регион Внутреннего моря. Из-за высокой стоимости и относительной хрупкости и опасности обращения со взрывчатыми веществами на экспорт идёт довольно мало ружей — даже при растущем спросе. Большинство остаётся в городе — для защиты от живущих в пустошах опасных существ и из опасения, что кто-нибудь из соседей однажды попытается силой выведать секреты этой страны.

Западный Разор. Эта большая долина в горах Зазубренного хребта представляет собой западный предел

Пустошей Маны. Здесь из-за отсутствия магии возникло убежище для нескольких племён холмовых великанов, эттинов и огров, которые постоянно грызутся за земли. Периодически эти чудовища объединяются вокруг какого-нибудь особенно жуткого главаря, что неизбежно кончается дурно организованным набегом на Оружейню. Но кое-какие набеги были достаточно успешными, и самые ловкие племена сумели заполучить несколько ружей и даже пушек (которые самые крупные великаны носят почти как огромные ружья).

Мартел. На полпути от Оружейни до Алькенстара находится город Мартел. Большую его часть составляют два огромных здания на разных берегах реки, между которыми перекинуты великолепные металлические и каменные мосты. Глубоко в подвалах Мартела хранится основная казна Великого герцогства Алькенстар, охраняемая всевозможными механизмами и взрывными ловушками.

Облачная цитадель. Облачная цитадель стоит на западном берегу реки Устради, недалеко от границы с Нексом. С Оплотом Донгуна и Алькенстаром её связывает впечатляющая дорога, известная как Мост Богов. На своём пути эта дорога часто пересекает пропасти и скалы вдоль неровного

берега реки. Изначально цитадель была построена для охраны северной границы герцогства, и в её укреплениях, охотинившихся мощными бомбардами, сидят хорошо обученные снайперы и мушкетёры. Вся торговля с Нексом происходит через Облачную цитадель.

Оплот Донгуна. Почти 2000 dwarфов, живущих в Оплоте Донгуна, разрабатывают несколько жил высококачественной металлической руды, как делали их предки почти тысячу лет. Сквозь породу тянется и узкая золотая жила, но основное богатство dwarфам приносят толстые слои кварца и других кристаллов, выросшие вокруг золота. Благодаря выгодным торговым соглашениям с Нексом dwarфы поставляют эти кристаллы на восток, в Вудру.

Оружейня. Несмотря на величину и непрерывную работу, Оружейня Алькенстара (больше похожая на небольшой замок) производит совсем немного оружия. На самом деле большая часть работ в Оружейне носит теоретический характер: инженеры и металлурги постоянно трудятся над усовершенствованием технологии производства огнестрельного оружия. Вторая по величине в мире бомбарда «Пасть Ровагуга» составляет основу обороны Оружейни. Имея дальность стрельбы в несколько миль, эта бомбарда в основном используется для защиты от великанов и других недругов с западных гор. Её держат также на случай, если с этой стороны царь-горилла направит вторую армию в Пустоши Маны.

Чаровная пустыня. Большую часть восточных Пустошей Маны составляют каменистые пустыни, россыпи странно окрашенного песка, перемешанного с осколками сырого стекла, оставшегося от древних катаклизмов, а также неровные расщелины и разломы в израненной земле. Это достаточно тяжёлые условия, кроме того, там почти нет воды, днём стоит опалюющая жара, а ночью лютый холод, но главная опасность пустыни — в нестабильной магии. Хотя обычно большая часть территории лишена волшебства, время от времени здесь возникают непредсказуемые потоки дикой магии в виде блуждающих дюп или призрачных штормов. Чаще всего эти магические возмущения внешне никак не проявляются, но иногда разражаются сильнее бури с завываниями призрачного ветра, зыбучими песками, голодными молниями, гейзерами необузданной магической силы и другими жуткими явлениями.

Несмотря на кошмарные условия, жизнь существует даже здесь. Местная фауна состоит из мутировавших неразумных вредителей странных форм и размеров или оставшейся после древних войн нежити и конструкций, но в Чаровной пустыне можно найти и отдельные племена выживших. Наиболее известны живущие ближе к морю шестирукие бронированные каликанги (см. стр. 312), некогда служившие Нексу. Когда правитель этого государства пропал, каликанги сбежали в Пустоши Маны. За много столетий они стали считать пустоши шрамом на теле мира. Каликанги взялись «лечить»

эту истерзанную землю: периодически они выбираются из пустыни в соседние страны, чтобы набрать магии, а потом возвращаются и выпускают неповреждённую энергию, надеясь, что так они «заполнят» опустевшееместилище магии, которым ныне являются Пустоши Маны. Большинство учёных уверены, что это бесполезно, — они считают, что Пустошам Маны навсегда нанесён урон, — но каликанги упорно продолжают попытки.

Большую угрозу в Чаровной пустыне представляют не особо опасные по отдельности, но многочисленные пустынные мутанты. Некогда это были люди-кочевники, гноллы, dwarфы, гоблины и прочие гуманоиды, жившие на пограничной полосе между Нексом и Гебом, но с появлением Пустошей Маны разрушительные энтропийные искажения магии преобразили их. Нынешние потомки этих обречённых племён — уродливые твари, живущие по праву силы. Те пустынные мутанты, кому удастся обзавестись действующим ружьём, получают значительное преимущество над сородичами и быстро становятся владыками пустыни.



ГНОЛЛ-МУТАНТ



Размиран

ТЕОКРАТИЯ ЖИВОГО БОГА

Мировоззрение: принципиальное злое

Столица: Восхождение [17340]

Важные поселения: Ксер [9200], Паломничество [1020], Шёпот Правды [690]

Правитель: Живой Бог Размир, Владыка 31 ступени

Государственный строй: теократическая диктатура с Размиром во главе, под-держиваемая советом Видящих

Языки: всеобщий, халлит

Религия: Размир [ложный бог — см. ниже]



Северо-восточное побережье озера Энкартан всегда было беспокойным местом. В прошлые века эта земля, как часть неуправляемых Речных Королевств, десятки раз переходила от одного самозванного князя к другому. Всё изменилось 47 лет назад, когда на эти берега пришёл живой бог Размир и заявил о власти над смертными.

ИСТОРИЯ

Впервые Размир явился жителям Ксера (тогда части архигерцогства Мелкат) и заявил о своей власти. Он сказал, что прошёл испытание Звёздным Камнем в далёком

Авессаломе и достиг божественности. Используя свою якобы божественную силу, Размир стал собирать паству. Для начала он выгнал местного магистрата и Торговую гильдию, «разоблачив» их как воров и взяточников. Однако те, кто уверовал в него, не знали правды: Размир на самом деле убил судью, а Торговую гильдию «распустил», включив всех её членов в свою паству. Но самой большой ложью Размира, скрытой даже от ближайших последователей, является то, что он не бог. Он простой человек, пусть и могущественный, и его смерть приближается с каждым днём.

Через несколько месяцев после захвата Ксера вера Размира распространилась по всему архигерцогству и достигла столичного города Эрдуин на границе Верганского леса. Войска Мелката отказались склониться перед Размиром, и 17 эрастуса Размир лично явился в город. Он трижды требовал повиновения от герцога Мелката и трижды получил отказ. В ту ночь над городом встало жуткое облако огня и дыма и тишину разорвали крики. К утру весь город превратился в пепел, и власть перешла к Размиру. В последующие годы Размиран, как стали называть это теократическое государство, пять раз расширял свою территорию за счёт Речных Королевств.

Сегодня Размираном управляют сила и страх. Все стороны жизни государства контролируют безжалостные жрецы, скрывающие лица под железными масками (подражая своему богу). В то время как простой народ трудится в полях или занимается скромными ремёслами, истинно верные получают часть дохода простонародья в виде так называемой Десятинной Ступени. При этом высшее жречество живёт в своё удовольствие: их положение в иерархии гарантирует власть и богатство. Тех, кто осмеливается отрицать веру, подвергают жестокой каре — заключению, изгнанию или даже казни. Поэтому многие вступают в ряды верующих ради благосостояния, неважно, верят они в Размира или нет. Этих неофитов посылают в Праведный лес для обучения. Возвращаются они оттуда изменившимися и во всём поддерживают церковь, забыв о прежних сомнениях.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Фактически Размираном управляет совет «жрецов» высокого ранга, так называемых Видящих. Эти служители в золотых масках выполняют непредсказуемые распоряжения Размира, каждый по-своему. Хотя некоторые Видящие — одарённые чародеи, а другие — мастера военного дела, остальные используют сладкие речи и подкуп для достижения целей. Поскольку все Видящие одеты одинаково, большинство граждан повинуются приказам Видящих не раздумывая, боясь разгневать кого-нибудь из самых жестоких. Сам Размир общается со своими Видящими с высоты трона с 31 ступенью — отсылка к 31 шагу, который он якобы сделал, чтобы достичь божественности. Он скрывает свою смертность под резной маской из слоновой кости. По мере того как годы всё тяжелее ложатся на его плечи, жадность и жажда власти лишь усиливаются. Недавно Размир втайне отправил агентов в Тувию, надеясь предотвратить смерть при помощи эликсира солнечной орхидеи. Если это выплывет наружу, трон под ним может рухнуть.

Храмы Размира возникли по всему Размирану и в нескольких соседних Речных Королевствах. Несколько храмов есть в Молтуне, Нирмафасе и даже Усталаве, но правительства Друмы, Кионина и Последнего Оплота объявили их вне закона. Типичный храм Размира состоит из одной большой молельной комнаты, в центре которой высятся каменные ступени, ведущие к золотой или серебряной маске. Поначалу эти храмы возводили в самых бедных районах, где жрецы раздавали милостыню и ухаживали за больными и неимущими. Они использовали свою растущую паству для влияния на местное начальство, вымогали деньги у предпринимателей под предлогом «защиты» от черни и в конце концов ставили на влиятельные посты своих людей.

Места в церковной иерархии распределяются с учётом твёрдости веры и достижений во славу Живого Бога. Саны называют «ступенями» — по числу ступеней, на которые дозволено подняться жрецу в присутствии Живого Бога. Все последователи носят простые мантии и маски, отмечающие их место в иерархии. Ниже перечислены основные саны.

Ступени Живого Бога

Титул	Одеяние	Маска
Послушник Первой ступени	Белое	Железная
Священник Третьей ступени	Серое	Железная
Вестник Восьмой ступени	Чёрное	Железная
Маска Двенадцатой ступени	Синее	Серебряная
Видящий Пятнадцатой ступени	Красное	Золотая

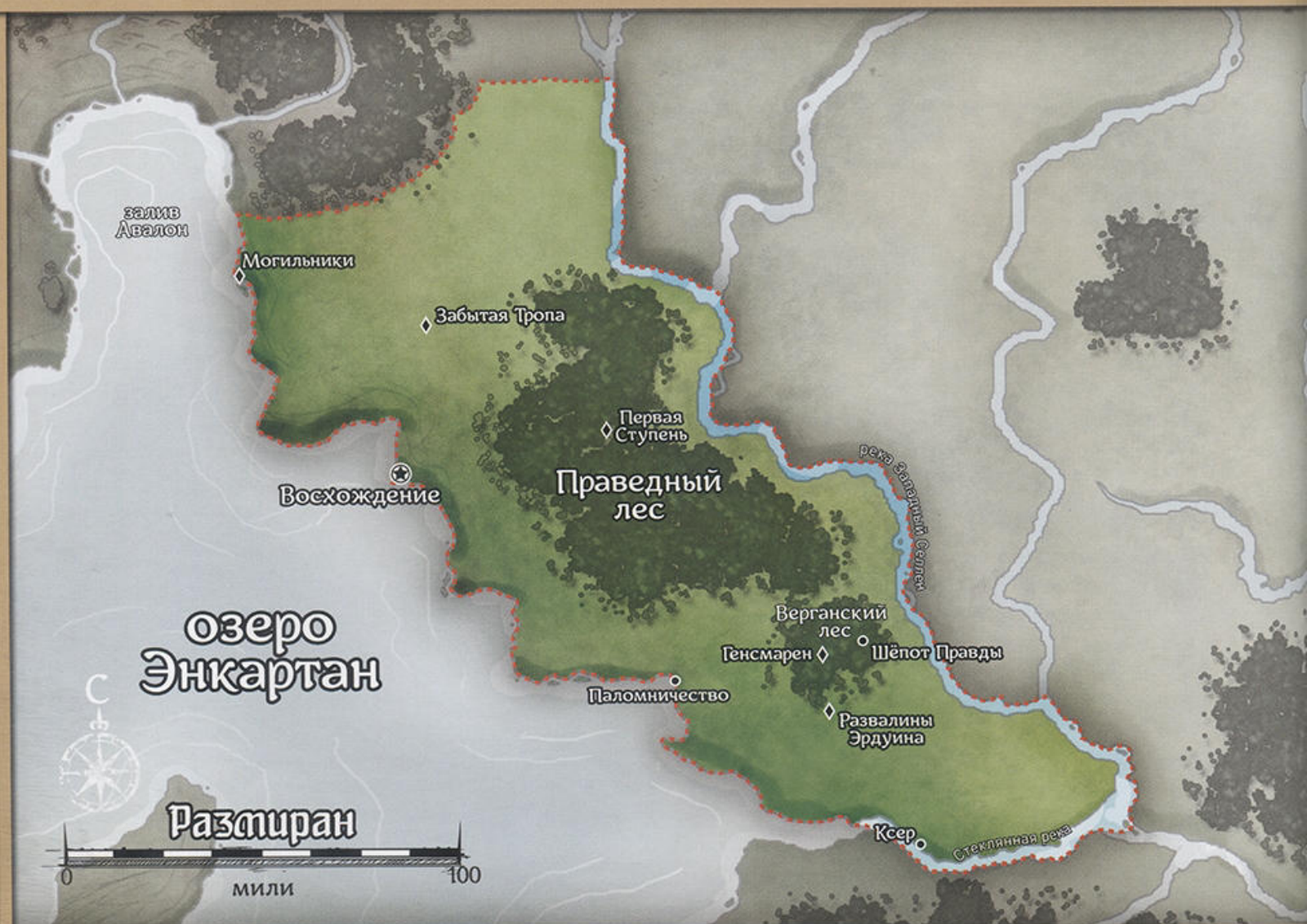
ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Верганский лес. К югу от Праведного леса находится Верганский лес, убежище изгоев и тех, кто пытается сбежать от жестокой и переменчивой власти церкви Размира. Когда Размир делал первую попытку захватить власть в стране, многие его последователи скрывались в Верганском лесу, чтобы отдохнуть и восстановить силы. Сегодня людям Размира незачем посещать этот лес. Здесь полно развалин наспех построенных домов и брошенных тайников с оружием и припасами. Ныне в Верганском лесу прячутся группы анархистов, смутьянов и разбойников — по иронии судьбы они используют лес для тех же целей, что и последователи Размира много лет назад.

Восхождение. Город Восхождение, основанный в 4672 году О. А., с самого начала строился как столица; небольшая армия рабочих справилась с этой задачей с потрясающей скоростью. Этот город, стоящий на берегах озера Энкартан, должен был стать раем для верных. Дома, сложенные из ценных пород дерева и привозного камня, украшены ухмыляющимися масками Размира. Восхождение привлекает тысячи бедняков, надеющихся на благословение Живого Бога. Большинство так и остаются в городе, находя жильё в его разрастающихся трущобах, в надежде однажды увидеть бога и лично попросить его о помощи. В итоге город делится на две части. Одна часть — район Ступени, где Размир и его приверженцы наслаждаются всеми радостями жизни. Ступени — место абсолютной роскоши и разврата. Вторая часть гораздо больше — это Камни, где в грязи и убожестве живут бедняки. Многие надеются попасть на еженедельную церемонию Избрания, на которой избирают пятерых, кому дозволено будет говорить с Размиром. Бедняки не знают,



МАСКА РАЗМИРА



что все Избранные — подставные лица и вся церемония инсценирована.

Генсмарен. Когда в этот регион хлынула Вторая завоевательная армия Талдора, она по ходу продвижения строила форты снабжения. Вокруг некоторых из них впоследствии выросли поселения, но многие, как Генсмарен, были забыты. Когда последователи Размира наступали на Ксер, Генсмарен уже заслужил себе недобрую славу. Сегодня этот древний форт наполовину разрушен, затянут густой паутиной и окутан смрадом разложения. О том, что находится внутри, ходят разные слухи — от гигантских вредителей до толпы нежити или культа демонопоклонников. Последний слух ближе всего к истине, ибо на самом деле Генсмарен — гнездо крупной группы драуков, поклоняющихся Ползучей Королеве Мазмезз, демонической владычице паутин, драуков и вредителей. Сами драуки ограничиваются руинами, их ближайшими окрестностями и обширными катакомбами под ними, зная по прежним столкновениям с людьми, что на поверхности их недолюбливают. Длинный проход из Темноземья, по которому драуки вышли наверх, давно обрушился, и эти чудовища застряли здесь навсегда.

Забывтая Тропа. К северу от столицы лежит местность, известная как Тропы, — сеть узких расщелин, борозд и ущелий, словно сама земля здесь просела и пошла трещинами. В сердце этой местности находится особенно глубокий разлом, называемый Забытой Тропой — не потому, что о нём забыли, а потому, что такова судьба тех, кого посылает сюда церковь. На дне этого разлома находятся шахты и тюрьма, куда Живой Бог отправляет утративших веру или прогневивших его. Новых заключённых спускают вниз в железной клетке. Там их приписывают к одной из бригад рабочих, которые трудятся, пока не выйдет срок наказания (что бывает редко) или пока не умрут от истощения (обычный исход). Хотя в шахтах добывают драгоценные металлы и редкие руды, сдаётся, что их проложили с какой-то иной целью. Размир периодически присылает зрителям указания с детальными планами новых тоннелей. Тюрьмой управляет Маска — человек громадного роста по имени Растагар. Хотя его боятся и заключённые, и надсмотрщики, сам Растагар всё больше нервничает, наблюдая за ходом подземных работ: недавно тоннели вышли на верхний ярус Темноземья и открыли доступ наверх его странным обитателям.

Ксер. Ксер — важный для экономики Размирана порт. Все, кто плывёт в озеро Энкартан или из него, должны зайти в эту гавань. Те корабли, которые не желают останавливаться, попадают под навязчивую опеку «барж веры», с которых жрецы Размира проповедуют слово бога (то есть угрожают капитанам) и собирают десятину (вымогают дань). В Ксере есть те, кто помнит первые дни «пришествия» Размира и знает больше, чем следовало бы. Некоторые даже шепчутся, что по улицам Ксера ходят несколько бастардов Размира, — если слухи о них выплывут наружу, репутация Живого Бога сильно пошатнётся.

Паломничество. Это маленькое поселение за последнее время сильно выросло. Паломничество основали, чтобы дать безопасный приют тем, кто идёт из Ксера в столицу. Начавшись с придорожной таверны, оно превратилось в многолюдный посёлок с более чем десятком гостиниц, большим храмом и крупным портом. Хотя основной поток путников направляется в Восхождение, Паломничество стало излюбленным местом встреч для желающих вести дела подальше от столицы. Хотя жрецы в курсе большинства теневых сделок, всё больше их совершается без дозволения церкви. Если «опportunистов» когда-нибудь накроют, они наверняка отправятся в путешествие в один конец по Забытой Тропе, а то и куда похуже. Для чужаков, желающих заключить сделку с двуличными жрецами или приобрести контрабандные товары, Паломничество — первое место, которое следует посетить.

Первая Ступень. Крепость Первая Ступень, расположенная посреди Праведного леса, — массивное строение из чёрного камня. Подземная его часть почти вдвое больше, чем надземная. Здесь новообращённых последователей Размира учат и превращают в послушников. Хотя многие выходят из крепости верными жрецами (пусть со свежими шрамами и ожогами), о других больше никто никогда не слышит. Церковь действительно прилагает все усилия, чтобы обратить сомневающегося, включая принудительную магию и даже пытки. После идеологической обработки послушник получает своё первое задание. Как правило, это служба в новом храме где-нибудь в регионе Внутреннего моря. Других служителей отправляют в города и регионы, где у церкви нет влияния, с приказом

обратить в веру Размира как можно больше неимущих и отчаявшихся.

Праведный лес. Этот обширный дикий лес полон всяческого зверья, от кровавых кабанов до больших изумрудных сов. Несмотря на прожорливость хищников, гораздо опаснее последователи Размира, которые живут в тайной крепости Первая Ступень в самой гуще леса. На севере леса обитает необычная разновидность кентавров с чело-веческим торсом и руками, но с лошадиной головой. У них особый язык, так что с ними трудно общаться, и потому последователи Размира до сих пор не сумели подчинить их.

Развалины Эрауина. Прежняя столица архигерцогства, ныне известная как Развалины Эрауина, была заброшена около 50 лет назад, после нападения Размира. С тех пор там ничего не растёт, улицы покрыты слоем пепла и пыли, а руины домов стали приютом нежити. Первыми превратились в нежить духи погибших жителей Эрауина, но ходят слухи, что разрушенный город недавно объявил своей вотчиной могущественный владыка-скелет и что он создаёт нежить из пепла. Некоторые говорят, что этот немертвый владыка на самом деле мстительный герцог Мелкат, восставший из мёртвых, чтобы вернуть себе трон.

Шёпот Правды. Это небольшая община беглецов: бывших священников и прочих оппозиционеров, живущих в постоянном страхе перед Видящими Размира. Жители Шёпота Правды принимают чрезвычайные меры, чтобы сохранить это место в тайне: они завязывают глаза посетителям, прежде чем отвести их в посёлок, и устраивают фальшивые лагеря, чтобы сбить с толку разведчиков. Хотя верные последователи Живого Бога ни разу на них не напали, это лишь потому, что Размир решил, что эта маленькая и легко управляемая группа мятежников — полезное орудие. Он давно нашёл их магическим способом и теперь регулярно присматривает за лидерами посёлка при помощи тайновидения. Размир планирует использовать эту группу как козлов отпущения в случае опасности или чтобы прикрыть свои зверства в будущем.



СВЯЩЕННИК РАЗМИРА



Рахадум

ЦАРСТВО ЛЮДЕЙ

Мировоззрение: принципиальное нейтральное

Столица: Азир [72370]

Важные поселения: Ботосани [23540], Манакет [26780], Хальдун [1400]

Правитель: Мальдуони, Хранитель Первого Закона

Государственный строй: совет старейшин, возглавляемый Хранителем Первого Закона

Языки: всеобщий, осирини

Религия: нет (см. ниже)



Иностранцы часто прибывают в Рахадум по воде через город Азир (многим известный как Безбожный порт), чтобы приобрести тонкие ткани, экзотические товары и бесценные самоцветы. Несмотря на заманчивость торговли, посещение Рахадума ограничено строгими правилами, ибо так называемое «Царство людей» не терпит поклонения богам на своей земле. Иноземцев тщательно обыскивают солдаты Чистого легиона — они ищут признаки поклонения богам. На чёрном рынке Рахадума можно легко нажиться на покупке и продаже

сакральных волшебных предметов, но это рискованно. Хранение контрабанды (священных текстов или символов) карается огромными штрафами и, возможно, изгнанием, а религиозные проповеди — тюрьмой или чем похуже.

ИСТОРИЯ

На заре эпохи Страданий первой попыткой человечества вернуться к цивилизации после катастрофы Низвержения стала империя Джистка. Вполне возможно, что Джистка пошла бы дальше и основала большинство современных государств Гарунда и Авистана, но её судьба была бесславна, ибо другая страна — Древний Осирин — стала победителем в этой гонке. Сегодня мало что известно о Джистке и её достижениях, поскольку её древние традиции уничтожены или впитаны Осирином.

После падения Древнего Осирин область, ныне известную как Рахадум, поделили между собой несколько отдельных городов-государств. Последователи Саренрэи, распространявшие её веру, подобно лучам солнца, по Северному Гарунду, здесь встретили неожиданное сопротивление со стороны независимых городов-государств, которые чтили Нефиса и Норгорбера. Последовали Богохульные

войны — более шестидесяти лет опустошительных сражений между почитателями этих трёх богов.

В 2555 году О. А. потерявшие терпение ополченцы Азира предали огню все храмы в этом великом городе и изгнали жрецов. Под предводительством философа Калима Онаку ополчение примирило раздираемый сварами город и утвердило новый свод законов, первый из которых гласил: «Да не будет ни один человек подчиняться какому-либо богу». За последующие пять лет законы Азира распространились по всему региону, покончив с Богохульными войнами и уничтожив все формы религии в стране. Общины, готовые принять новые Людские Законы, входили в растущее государство Онаку — Рахадум.

С тех пор Рахадум решительно идёт светским путём. Никто не отрицает существования или могущества богов, но их покровительство слишком дорого обошлось народу Рахадума. Отсутствие религии принесло в эту страну столь желанный мир, хотя он тоже обошёлся не даром. За последние 500 лет Азир и Ботосани трижды опустошала чума, и над этой хрупкой страной постоянно висит угроза голода. Сто лет назад Манакет был одним из самых богатых портов Внутреннего моря. Но сегодня его душат наступающие пески пустынь, и знаменитые сады Манакета — лишь жалкая тень прошлого. Хотя лишь немногие осмеливаются говорить об этом вслух, ходит молва о том, что боги наконец решили покарать народ Рахадума за его дерзость. Но рахадумцы всё равно упорно держатся за свои древние законы и не хотят связываться с религией.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Рахадумом правит совет старейшин, куда входят представители всех крупных поселений и кочевых групп. Совет, в свою очередь, избирает из своих рядов Хранителя Первого Закона сроком на пять лет. Члены совета выдвигают Хранителя, чтобы он представлял их интересы, но амбициозные Хранители используют высокое положение для того, чтобы перетянуть общественное мнение на свою сторону. Это противостояние приводит к тому, что Хранителей редко переизбирают на новый срок. В результате другие политические силы просто пережидают периоды, когда с рахадумским правительством становится трудно договориться, полагаясь на скорую смену курса. Мальдуони — действительно приятный в общении человек — сломал эту тенденцию. Он занимает пост Хранителя уже второй срок, заставляя другие государства вести дела с ним, не дожидаясь смены правительства.

Отрицание религии оставило Рахадуму мало союзников. Тем не менее вольные порты привлекают достаточно много

купцов из стран Внутреннего моря. Деньги говорят за себя лучше, чем проповеди, хотя самые суеверные моряки даже не ступают на причалы Рахадума, опасаясь немилости богов. Живой интерес к философии привлекает учёных в университеты и обсерватории страны.

Отношения с соседней Тувией, где у власти по-прежнему находятся приверженцы Саренрэи, прохладные. Давняя рана от бичевания этого культа зажила, но жёсткая позиция Рахадума не даёт ссоре угаснуть окончательно. Прагматичный принц Осириона Кемет III высоко ценит стабильное правительство и безопасные порты Рахадума. Отдельные осирийцы могут и не доверять безбожным торговцам, но осирийское правительство и военные считают их замечательными соседями.

С юга портам Рахадума постоянно угрожают пираты Кандалов. Рахадумский военный флот потерял много хороших кораблей, гонимаясь за пиратами вокруг Глаза Абендего. Правительство готово хорошо заплатить лоцману, который снабдит его картами, а ещё лучше — проведёт рахадумские корабли в обход этого убийственного урагана. Просторы Мванги, отделённые пустыней и горами, слишком далеки, чтобы интересовать городских жителей. Однако кочевники часто пересекают границу, привозя сокровища туда, где за них дадут хорошую цену. Сырые земли на юге, ассасины-богомолы-поклонники Медиогальти на западе и управля-

емая дьяволами Челия на севере — всё это служит суровым напоминанием о причинах, по которым Онаку запретил религию.

Главное для Рахадума — участие общественности во всех делах. Большинство граждан хорошо образованны, многие увлекаются философией и политикой. Высказывания правителей обсуждают за выпивкой в шатрах и кофейнях по всей стране. Ответственность и внутренняя дисциплина — повсеместное правило, но в остальном мораль определяется личными принципами и семейным воспитанием. Наркотики, активно ввозимые из Катапеша, — обычное дело в городах, хотя законченных наркоманов не терпят. Рабство распространено повсеместно.

У рахадумского атеизма есть и другой, невидимый побочный эффект. Потусторонние служители богов используют Азир как нейтральную территорию. Боги, несомненно, наблюдают за их деятельностью, но без явных последователей они не могут продвигать свои дела, так что приходится прибегать к обычным переговорам. Многие необъяснимые сверхъестественные явления возникают в городах Рахадума из-за незримых конфликтов между небожителями и бестиями.

Рахадумцев порой называют суровыми оптимистами. При всей своей серьёзности они сохраняют веру в лучшее, которая помогает им справляться с трудностями — просто



ЛЮДСКИЕ ЗАКОНЫ



потому, что больше не на кого положиться. Они, как правило, обладают мрачным остроумием, столь отточенным, что могут сказать: «Рахадумец смеётся над смертью — но это не вызов, мы смеёмся вместе с ней».

Философия и риторика очень ценятся в рахадумской культуре, как и самодисциплина и верность семье, особенно среди кочевников. Поскольку нет внешней силы, которая бы указывала, что делать, рахадумцы серьёзно относятся к своим обязанностям перед другими и перед самими собой. Они не ждут милости от Фаразмы после смерти, поэтому стараются достойно прожить земную жизнь.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Азир. В целом Азир — довольно унылый город, но в последние годы здесь случился расцвет искусства и архитектуры. Стены новых зданий сходятся под невероятными углами, словно строители пытаются нарушить все законы геометрии, а старые здания приобретают яркие фасады, и на их карнизах вдруг появляются гаргульи.

Ботосани. Слух о том, что в Ботосани с попустительства местных пустил корни влиятельный культ Иомедэй, недавно перестал быть просто слухом. Выкорчевать зарождающийся

культ на фоне голода — трудная задача для любого правительства, но совет намерен это сделать. Чистый легион надеется, что с помощью внешних сил он сможет либо очернить этот культ, либо устроить провокацию, а потом героически вычистить заразу.

Вечный оазис. На этом месте никогда не было реки, которая втекала бы в оазис или вытекала из него, так что Вечный оазис в Западном Рахадуме — загадка даже для самых просвещённых мудрецов. Здесь на поверхность выходят тысячи родников, образуя прозрачные пруды и сеть болот, питающих громадные лиственные деревья, более подходящие для джунглей Просторов Мванги. Вероятно, самое странное — то, что деревья настолько тщательно вбирают воду, что словно бы проводят чёткую границу между лесом и пустыней, не оставляя ни капли песка. Каково происхождение этой границы — магическое или естественное, пока неизвестно. Предполагают, что этот остаток бывших плодородных земель Рахадума охраняют загадочные лесные жители или же сам лес. Что-то явно скрывается в глуши леса, и многие купцы, поддавшись на этот соблазн, так и не вернулись к своим караванам.

Манакет. Волшебники из Оккулярия, престижного училища в Манакете, планируют отвоевать землю у пустыни,

прокладывая траншеи и строя дамбы, чтобы удерживать пески. Город выделил значительные ресурсы на проверку осуществимости этого проекта и даже пытался привлечь к нему дварфийских инженеров из далёкого Алькенстара.

Нуат. Расположенный в 50 милях от западного побережья остров Нуат — первая линия обороны Рахадума от пиратов Кандалов. Рахадум держит большой флот на восточной стороне острова и плотно патрулирует залив, в котором стоит Азир, так что только самые отчаянные контрабандисты и буканьеры пытаются прорвать блокаду. Остальную часть острова в основном занимают маленькие общины рыбаков и земледельцев. Благодаря тёплым дождям с юга Нуат стал житницей страны: отсюда на материк поставляют большие партии продовольствия. Остров почти плоский — кое-где всего несколько футов над уровнем моря, — так что шторма здесь особенно опасны. Хотя местные жители безбожны, как и все их соотечественники, у них есть свои «суеверия», на которые Чистый легион смотрит сквозь пальцы. Многие из этих суеверий связаны с Тошими — похожими на привидения существами, которые бродят по зарослям тростника и появляются ровно на границе круга света от костра. Действительно ли это духи, или представители неизвестного дорахадумского народа, никто не знает.

Пастушья Скала. Несмотря на безобидное название, эта высокая крепость — самое страшное и почитаемое место во всём Рахадуме. Именно здесь планирует операции Чистый легион — не признающий никаких законов, кроме Первого, служащий правительству, но не находящийся под его властью. Здесь Чистый легион хранит свои величайшие секреты — подальше от городов, чтобы если вдруг там вспыхнет вера, она не уничтожила бы всё, что они построили. Именно из этой массивной крепости на вершине скалы взирает на 20 миль пустыни Карсаким, нынешний Меч Человечества. Он уверен, что, если слабодушные когда-нибудь поднимут оружие против хранителей Первого Закона, его войску хватит времени, чтобы поджечь тайное Хранилище Ажи. В этом хранилище собирают и изучают тысячи конфискованных религиозных текстов, чтобы помочь поборникам здравого смысла вести войну с религией.

Последний храм. Говорят, что он существует где-то в восточных предгорьях Напсуна или в нехоженных дюнах за ними. Последний храм — это сказка, которую рассказывают в подпольных религиозных кругах Рахадума. По легенде, Последний храм передвигается и никогда не бывает дважды в одном и том же месте, но всегда является там, где больше всего нужен. Окружённые бьющимися на ветру яркими знамёнами, колоннады и ступенчатые пирамиды храмового комплекса скрыты от недостойных и призваны сохранить остатки веры в Рахадуме. Говорят, храмом управляют призраки и просители всех религий. Многие изгнанные проповедники уходили в пустыню, надеясь найти убежище в легендарном храме, а за ними по пятам гнались солдаты из Чистого легиона.

Хальдун. Некогда здесь велась оживлённая торговля с Лиргеном и другими землями на юге. А сейчас посёлок

Хальдун — скорее укрепление, глинобитная крепость, стоящая на единственном удобном пути через южные горы. Здесь мрачные воины и ещё более мрачные волшебники охраняют Дождевую Стену — сеть сторожевых постов и защитных амулетов, созданную, чтобы заранее отследить, если на север двинется проклятие Сырых земель. Если нужно, защитники готовы положить жизнь ради этого. Пока их работа состоит в обороне от культистов и чудовищ, выбирающихся из бури, но и это немало. Одиноким разведчики Дождевой Стены, как и крепкие земледельцы, кормящие их, испытывают определённую гордость за то, что живут на границе проклятых земель. И эта близость ещё больше убеждает их в том, что та же участь ждёт все страны, которые поклоняются богам.





Речные Королевства

НЕЗАВИСИМЫЕ
КОРОЛЕВСТВА
С ГРУБЫМ ПРАВОМ



Мировоззрение: хаотичное
нейтральное

Столица: нет

Важные поселения: Артум

(2650), Бакул-Груйи (380), Волюз (1380), Гралтон (9200), Даггермарк (27460), Джоввокс (1450), Дэдбридж (4113), Либертан (170), Локридж (1810), Маашинель (2977), Маймер (345), Мивон (10870), Мормаут (740), Наморье (6700), Новоборо (488), Питакс (8790), Ривертон (572), Саад (240), Сарен (414), Сезгин (688), Семиарочье (4340), Середен (3539), Соланас (501), Таймон (2564), Том (1036), Уилксмонт (1190), Уринген (1713), Эвендейл (11 280)

Правители: разномастные разбойничьи короли и мелкие аристократы

Государственный строй: многочисленные враждующие королевства

Языки: всеобщий, халлит

Религия: Гиронна, Горум, Дезна, Кайдэн Кайлин, Калистрия, Ламашту, Норгорбер, Ханспур, Эрастил

Все восточные земли представляют собой огромный бассейн реки Селлен, несущей воды от озера Туманов и Завес на севере Бревоя, громадного озера Энкартан и озёр и рек Голта, Нумерии и Усталава

к Внутреннему морю. Притоки этой великой реки текут по сотням болот и лесов Речных Королевств, и кажется, что они несут с собой тяжкий груз грехов, предательства и воровства, ибо Речные Королевства — место, куда бегут от своего прошлого, чтобы начать новую жизнь.

ИСТОРИЯ

Об истории Речных Королевств можно написать сотни томов, поскольку нынешние королевства лишь замыкают длинную череду государств. За последние несколько тысяч лет на этих землях возникли и умерли десятки, если не сотни королевств — некоторые, как Размиран, сумели укрепиться и обрести независимость, а остальные навсегда канули во мрак. Но независимо от целей и принципов каждого конкретного королевства, всех их объединяет примитивный свод законов, называемый «Шестью речными вольностями». Не все чтут закон, но достаточно многие, чтобы он стал для жителей Речных Королевств символом независимости, которую здесь так ценят. Эти шесть вольностей приведены ниже:

Говори что хочешь, вольному воля. Слова стоят дёшево, и каждый имеет право говорить то, что думает.

Клятвопреступник умрёт. Того, кто даёт клятву — особенно клятву верности Речному Королю — и нарушает её, ждёт мучительная смерть.

Ходи любой дорогой, плыви любой рекой. Свобода передвижения — превыше всего. Ни одному Речному Королевству не позволено преграждать движение по реке или дороге, разве что во время войны.

Дворы — для королей. Закон всегда гибок. Тот, кого ты знаешь и считаешь другом, всегда важнее закона, и лорд может на собственной территории менять закон по своему усмотрению.

Рабство — зло. Торговцам рабами не запрещено посещать Речные Королевства, но рабовладение злит многих, кто некогда сам был рабом.

Владеешь тем, что можешь удержать. Право собственности в Речных Королевствах развито слабо. Взять что-то силой в открытую — совсем не то, что украсть, а кто не может удержать своё, недостоин владеть.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

В каждом мелком Речном Королевстве есть собственный правитель или совет, и у каждого свои особенности. Большинство — города-государства с от силы несколькими тысячами жителей. Вместе их связывают «Речные вольности» и Вольный совет. Этот совет ежегодно заседает в Даггермарке — городе, который славится своими гильдиями ассасинов и отравителей (и потому его редко пытаются завоевать). На Вольный совет собираются правители разных владений, чтобы поспорить, защитить свои земли и обсудить, как ещё на год сохранить свою свободу перед лицом превосходящих сил соседних государств. Речной народ оскорбляет сама идея, что в их землях может быть главный город или единое правительство, но если надавить, они признают, что Даггермарк к этому ближе всего. Можно возразить, что центральный город — это скорее Гралтон, самый старый — Семиарочье, но Даггермарк — самый большой и давно служит местом заседаний Вольного совета.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Гралтон. Небольшое население Гралтона состоит в основном из старой голтской аристократии, изгнанной или бежавшей из страны после Красной революции. Многие из них не могут смириться с изгнанием и строят планы, как бы вернуть свои земли и богатство. Порой какой-нибудь могущественный аристократ снаряжает экспедицию или нанимает искателей приключений, чтобы вывезти из страны кого-либо или что-либо ценное. Аристократы всё больше впадают в отчаяние, что привлекает жуликов и лжепророков, которые торгуют надеждой или предлагают быстрые решения. Многие жители посёлка ведут себя очень странно — кое-кто верит, что они одержимы духом мщения или воплощением богини возмездия Калистрии. Конечно, жрецы Калистрии всегда рядом, проповедуя месть даже на ступенях храма Кайдена Кайлина.

Даггермарк. Этот город с населением почти в 30 000 и смертельно опасными гильдиями, которые удерживают на расстоянии разбойников и смутьянов, достаточно велик, чтобы не страдать от нехватки зерна и скота, держать несколько кузниц, из которых выходят оружие и доспехи, и даже чеканить собственную монету. В городе есть две стены: внешняя и внутренняя. Центральная часть города зовётся Кинжальной цитаделью, и там живут самые богатые и влиятельные городские начальники. Правитель — Мартро Ливондар, хотя лорд-капитан дварф Джаллор Кловеш командует половиной армии, и нельзя также списывать со счетов гильдии ассасинов и отравителей. Даггермарк может выставить самую большую армию среди всех королевств — более 1500 опытных пехотинцев и кавалеристов.

В основном чужаки приезжают в Даггермарк, чтобы поступить в школы ассасинов и отравителей. Тех, кто изучал эти ремёсла в Даггермарке, боятся во всём Голарионе. Сейчас гильдию ассасинов возглавляет леди Сминос, на счету которой убийства при помощи волшебных ядов, проклятий и несчастных случаев от встречи с чудовищами. Её коллега из гильдии отравителей — друид и травница Трагши, златокожая эльфийская дева с востока страны с мелодичным голосом и странным представлением о том, в чём состоит поклонение природе. Трагши всегда сопровождает дюжина ядовитых змей, которые ползут у неё под мантией.

Ламбрет. Некоторые из Речных Королевств держатся на магии или угрозах. Ламбрет же объединяет физическая сила лорда Арнефакса, андоранского рыцаря, изгнанного за выходки и противоестественные преступления. Он возглавляет отряд из 50 рыцарей (редкость для Речных Королевств, где у разбойников нечасто есть тяжёлая броня или боевой конь). Правит Арнефакс из маленькой цитадели Маашинель и часто делает ночные вылазки на границу верхом на своей могучей маре. Его народ до ужаса боится как ночных всадников, так и их призрачных псов и испытывает извращённую гордость за то, что Арнефакс достаточно силен, чтобы защитить их земли от набегов. В редких случаях, когда из Ламбрета всё же угоняют скот, враг, как правило, платит двумя человеческими жизнями за каждую украденную корову или овцу. Грабителей часто линчуют и сжигают на костре. После такого мало кто отважится оспаривать власть безжалостного лорда.

Мивон. Изначально Мивон был убежищем Меченосцев Алдори, бежавших из Ростланда во времена Корэла Завоевателя. Сегодня в Мивоне процветает рыбный промысел: в заболоченных прудах вокруг города добывают угря и другую рыбу. Говорят, что мивонских угрей часто кормят человеческой. Действительно, меченосец Растон Селлин, который правит городом с показным благородством, но при этом имеет превосходную сеть информаторов, порой уходит на болота с каким-нибудь мелким правонарушителем или надоедливым искателем приключений и возвращается лишь в сопровождении своей верной стражи. «Прогулка на пруды» имеет в Мивоне весьма специфический смысл.



Питакс. Находящийся под властью сумасбродного короля Ироветти, Питакс славится дрянной и безвкусной скульптурой и поэзией, которым покровительствует местный деспот. Пока подданные тешат болезненное самолюбие Ироветти, всё хорошо, но те, кто выступает против него, даже в мелочах, скоро понимают, что король мнит себя всемогущим божеством. Подавленный манией своего безумного правителя, этот город пытается выжить, несмотря на враждебность Бревоя и пограничных варварских племён Нумерии. Ходят байки, что сам Ироветти — незаконно рождённый сын мелкого нумерийского лорда, изгнанный из королевства давними врагами. Сражения он оставляет другим и предпочитает уничтожать врагов при помощи бардов и оскорблений.

Семиарочье. Древнее лесное поселение эльфов названо так из-за красивых каменных ворот, разбросанных тут и там по всему посёлку. Последнюю тысячу лет в Семиарочье живут только люди, с тех пор как секта Дубоотражей присвоила себе эти земли после ухода эльфов в Совириан. Дубоотражи и сегодня запрещают эльфам и другим нелюдским народам посещать город и пристально следят за тем, кого и что пускать в Семиарочье. Рассказывают, что эти семь арок некогда вели каждая в свой мир

и что эльфийский совет Кионина надеется вернуть их себе и завершить или продолжить то, что они когда-то не закончили. Пока эльфы не намерены выдворять людей из Семиарочья силой, но в какой-то момент стремление к войне может перевесить, поскольку Дубоотражи с каждым столетием становятся всё более упрямыми и нетерпимыми.

Таймон. В этом потрёпанном временем городе-государстве всем заправляет полуорк-воитель Уллорт Унгин, один из самых влиятельных членов Вольного совета. Город основал талдорский гладиатор и герой Пятой исследовательской армии, который много веков назад нанёс на карту реки этой незаселённой территории. Школа гладиаторов и легендарная арена Таймона пользуются известностью во всех странах, где в почёте кровавый танец мечей. Безумный «живой бог» Размир строит козни против Таймона из своего растущего государства на юго-западе, всё чаще вынуждая Уллорта Унгина направлять опытных воинов не на арену, а на поле боя. К счастью, его в этом поддерживают многочисленные жрецы Горума. Каждый год на Вольном совете Уллорт Унгин призывает выйти вперёд «истинных защитников речного народа», готовых помочь ему, и каждый год мелкие лорды выступают вместе с ним против Размира. В результате независимость королевств сохраняется.

Уринген. Это странное поселение, стоящее возле леса Эмбет, появляется и исчезает вместе с туманом. Местные жители неулыбчивы, одеты в чёрно-белые костюмы. На продаваемые ими алхимические припасы всегда большой спрос из-за целительных и укрепляющих свойств. Эти люди говорят на диалекте скальдического, а сам город словно наполовину застыл вне времени, возможно окутанный фейскими чарами или запутавшийся в петле временной магии.

Прочие Речные Королевства

В этом регионе существует много других королевств — ниже дано их краткое описание.

Артум. Терзаемый убийствами и заговорами Артум — королевство без короля. Только нежданная удача или помощь могучего покровителя могут спасти его от развала.

Корделон. Это маленькое королевство эльфы некогда использовали как плацдарм для возвращения в Голарион из добровольного изгнания, в которое они отправились перед Низвержением. После эльфов Корделон захватило слабоорганизованное племя людей.

Краденые земли. Большая полоса вдоль северо-восточной границы служит буфером между Бревоем и Речными Королевствами. Традиционно это территория разбойников и гуманоидных чудовищ. Все примыкающие к ним государства считают эти земли «краденными», хотя никто так и не смог надолго удержать их под своим контролем.

Либертан. Луч надежды и верности идеалам посреди кровавой резни Речных Королевств. Либертаном управляет старый революционер, который надеется когда-нибудь спасти родной Голт.

Лориковы пустоши. Сейчас здесь почти никто не живёт — лишь тролли бродят по мрачным густым лесам и скалистым каньонам Лориковых пустошей.

Моховодье. Основанное изгнанным усталавским купцом и раскрашенное странными люминесцентными красками, Моховодье ныне заброшено из-за неистовства семейства мерроу (подводных огров).

Наморье. Вероятно, самое необычное королевство в этих краях, Наморье расположено не только над, но и под водой и населено сверху людьми, а внизу мерфолками и саваджинами. Водные существа живут в солёной воде, магическим образом перенесённой сюда из моря.

Нистра. Когда-то здесь получали шёлк от редкой породы шелковиных червей, но сейчас королевство Нистра лежит в запустении после таинственной ночи, когда его опустошила неведомая тёмная сила.

Протекторат Чёрного Маркиза. Чёрный Маркиз единолично правит этим королевством по принципу «общего» богатства — в том смысле, что если ты хочешь вести здесь дела, то должен поделиться с тираном, заплатив за его покровительство.

Ривертон. Народ Ривертон с яростным рвением следует учению Ханспура Водяной Крысы.

Тувет. Нынешний правитель Тувета прежде был военачальником. Сегодня Тувет — королевство, где не терпят религии и все молодые люди обязаны отслужить в растущей армии.

Хейбарр. Споры по поводу налогов и разрушительное влияние культа Гиронны привели Хейбарр в нынешнее состояние — руины, в которых по ночам блуждают привидения.

Химбрия. Это лесное королевство было основано Кионином как опорная база для отстаивания интересов эльфов в Речных Королевствах.

Худая Переправа. От королевства остался только заброшенный паромный причал у Худой Переправы — сейчас это логово какой-то невидимой злобной силы.



КОРОЛЬ ПИТАКСА
ИРОВЕТТИ



Саргава

БЫВШАЯ
КОЛОНИЯ

Мировоззрение:

нейтральное

Столица: Эледер (8900)

Важные поселения: Калабуто

(11340), Край Короны (812), Порт-Свобода (2950),

Последний Рубеж (490), форт Банду (198), Фрихолд (1330)

Правитель: барон Утилинус, Главный блюститель
Саргавы

Государственный строй: колониальное баронство,
управляемое как независимое королевство

Языки: всеобщий, полиглот

Религия: Абадар, Гозрей, Иомедэй, Шелин



Саргава — страна, трещащая по швам от противоборства разных политических течений. При этом правитель Саргавы барон Утилинус практически ни на что не влияет.

ИСТОРИЯ

Зелёные равнины Саргавы представляют собой небольшой участок цивилизации на западном побережье Гарунда, рядом с густыми джунглями Просторов Мванги. Прежде здесь обитали лишь племена мванги, но в 4138 году О. А. по амбициозной прихоти безумного князя Галиада I эти земли впервые заселили челийские колонисты. Бриллиант империи, далёкая Саргава была символом могущества Челии, в ту пору переживавшей свой расцвет.

После внезапной смерти бога Ародена Челию охватила гражданская война, и Саргава была отрезана от империи. Метрополю от неё теперь отделяло не только расстояние, но и появление постоянного урагана Глаз Абендего. Тогдашний назначенный правитель Саргавы барон Граллус, отчаянно желая остаться под крылом у империи, а не отправиться в собственное плавание, забрал немало сокровищ из казны. Он отправил их несколькими партиями в обход Глаза, а затем на север, в Челию, чтобы финансировать дом Давиан. Этот дом был ведущим претендентом на челийский престол, и барон надеялся заручиться его поддержкой. Однако Граллус поставил не на ту лошадку: по ходу войны дом Трун и его союзники наголову разбили дом Давиан в Битве ста королей близ Корентина.

Когда до Саргавы дошла весть о воцарении дома Трун, понимая, что колония в опасности, барон Граллус и его вассалы обратились за помощью к пользующимся дурной славой Вольным капитанам Кандалов. И действительно, как только дом Трун укрепился на престоле, её величество королева Аброгайль I обратила свой взор на дальние колонии. Она направила в Саргаву флотилию челийских галеонов с миссионерами-дьяволопоклонниками и жестокими губернаторами,

верными новомуремужами. Второй раз в истории Саргава столкнулась с массовым переселением. Однако, как только имперский флот дома Трун вошёл в залив Отчаяния и увидел берега Саргавы, Вольные капитаны нанесли решительный удар, ставший поворотным моментом в истории этой колонии. Подняв свои знаменитые чёрные флаги, Вольные капитаны напали из засады на челийский флот и продемонстрировали своё превосходство на море. Флот Челии был полностью разбит, галеоны выброшены на скалистый берег или остались лежать на морском дне. Но Саргаве помощь пиратов обошлась недёшево. Барон Граалус пообещал

Порт-Пэрилу не только оставшуюся казну Саргавы, но и добрую часть её будущих доходов.

И по сей день Саргава платит пиратам тяжёлую дань за покровительство Вольных капитанов. Редко бывает время, когда суровая плата за автономию Саргавы не подвергается сомнению, но пока перевешивает мнение о том, что свобода того стоит.

А пока Саргава загнивает изнутри. Казна её пуста, поддержки от метрополии нет, и власть колонистов над местным населением становится всё слабее. После смерти Ародена жрецы во многом лишились влияния, и племена мванги возобновили усилия по возвращению своих древних земель. Саргавским военным пока удаётся подавлять мятежи, но с каждым разом угроза возрастает.



ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Сегодня независимой Саргавой правит барон Утилинус, величая себя обманчиво скромным титулом Главного блюстителя. К несчастью для него, страна трещит по швам — этому способствуют растущие аппетиты Вольных капитанов и мятежи в Калабуто. Несмотря на все старания Утилинуса, непонятно, как долго ему удастся сохранять целостность Саргавы.

Наряду с укреплением национальной обороны барон устраивает праздники и другие развлекательные мероприятия, чтобы поднять дух граждан и пополнить государственную казну. Главное среди них — Кубок Саргавы, одно из самых престижных и продолжительных спортивных состязаний в Гарунде, длящееся несколько дней. Во время этого забега на околосарафонскую дистанцию спортсменам приходится преодолевать густые джунгли и перебираться через горные перевалы. Это опасное испытание, и некоторые спортсмены гибнут, зато имена других гравированы на желанном кубке, который даёт победителям бессмертную славу. В Кубке Саргавы принимали участие авантюристы со всего света, от тщеславных Искателей до свергнутого монарха.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Дубокожее озеро. Искатели приключений, путешествующие по Саргаве, часто закупают побольше флаж

и отправляются в западную часть холмов Банду в поисках сказочного Дубокожего озера. Говорят, каждый год в определённое время минеральные воды, которые просачиваются из пластов под питающими озеро источниками, естественным образом смешиваются в отдалённых прибрежных водах. В итоге получается волшебный раствор, который на несколько минут делает тело того, кто его выпьет, с виду и на ощупь похожим на толстую древесную кору (считается зельем дубовой кожи +2). Те, кто ищет озеро, ориентируются по обезьянам и попугаям с дубовой кожей. Но вскоре они сталкиваются с более опасными хищниками, ко

торые тоже ежегодно совершают паломничество к этому озеру.

Заточка. Хотя этот островок у южного берега залива Отчаяния сравнительно мал, его недобрая слава разошлась по всему заливу. Своё название он получил не только из-за ножеобразной формы (северная часть острова похожа на нож), но также из-за коварных течений и бритвенно острых рифов, окружающих его берега. На счету острова бесчётное количество кораблей, пытавшихся избежать встречи с флотом Эледера. По слухам, на Заточке живут каннибалы, привидения и кое-кто пострашнее — и правда, с кораблей, проходивших вблизи острова, по ночам видели какие-то светящиеся фигуры на берегу.

Калабуто. Ветшающий древний город, построенный ещё в доколониальную эру, населяют мванги, которыми управляет маленькая группа саргавских колонистов. Сейчас Калабуто переживает тяжёлые времена. Последние несколько лет восточный сосед, Мзали, ведёт незримую осаду города. За это время он уже трижды разорял Калабуто. Наблюдатели сходятся в том, что недалёк тот момент, когда низшие классы Калабуто объединятся с братьями из Мзали и присоединятся к нападению, вместо того чтобы гибнуть, защищая своих хозяев.

Копи «Сокровищ глубин». Горная компания «Сокровища глубин» из года в год добывает самые крупные, самые красивые драгоценные камни из тех, что попадают на рынки Эледера. Их секрет — группа союзников-зорнов, которые скользят сквозь холмы Банду, выискивая самые лакомые кусочки, а потом выплёвывают их в штаб-квартире компании, в тайном помещении внутри холмов. Хозяева копей обещают зорнам открыть дорогу домой, на план Земли, если они будут приносить больше драгоценных камней, чем съедают. Точную цену, однако, так никто и не озвучил.

Край Короны. После первой высадки в гавани будущего Эледера одна группа челийских колонистов отделилась и основала посёлок на высоком утёсе в северной части залива Отчаяния. Хотя колонисты установили дружеские отношения с местным племенем бонуват по имени иджо, на них



регулярно нападали хищники из джунглей и менее дружелюбные аборигены земель Каава. Со временем Край Короны стал любимым портом контрабандистов, работяг и пиратов, и более уважаемые купцы просто перестали туда заходить — или заявляют так таможенникам Эледера. Сегодня Край Короны — беспорядочный посёлок с населением чуть более 800 жителей, из которых большинство — преступники или ушедшие на покой пираты. Посёлком правит бывшая торговка рабами Илина Исанд по прозвищу Ледяная Рука, которая поддерживает некое подобие порядка и вовремя и беспрекословно платит Эледеру налоги. Политика Ледяной Руки относительно остальной Саргавы такова: жители Края Короны пользуются всеми возможностями для обогащения, но в остальном ведут себя как законопослушные граждане. Она сурово поступает с теми, кто привлекает слишком много внимания к хорошо налаженной торговле контрабандой.

Озеро Сгинувших Армий. Хотя это длинное глубокое озеро фактически лежит за южной границей Саргавы, оно пользуется недоброй славой в колонии. Когда колонизаторы впервые попытались пройти по реке Корир, они сначала сочли это озеро чудом природы — прекрасный ландшафт

в сочетании с замечательными условиями для проживания. Но на седьмую ночь что-то вышло из озера и как языком слизнуло всю армию, оставив лишь пустые шатры и брошенное снаряжение. Ещё две армии постигла та же участь, прежде чем колонисты обратили свои взоры на север. Что случилось с тремя армиями, так и осталось загадкой. По идее, то, что вызвало эти исчезновения, до сих пор живёт в глубине озера.

Поля Стазиса. Глубоко под холмами Банду лежит застывшая древняя колония для военнопленных. Каждый заключённый, навечно скованный заклинаниями, парит в центре отдельной пещеры в гигантском подземном комплексе, медленно вращаясь вместе с Голарионом. Говорят, что заключённые до сих пор облачены в характерную бирюзовую чешуйчатую броню и носят блистающие клинки своих ныне забытых подразделений. Тот, кто проникнет сквозь смертоносную защиту этой тюрьмы, может попытаться добыть древнее снаряжение или узнать на собственном опыте, что случится, если разбудить заключённого.

Порт-Свобода. Хотя Эледер — единственный глубоководный порт в Саргаве, способный принимать большие корабли, на которых можно обойти Глаз Абендего,

это не значит, что в стране нет других портов. Гораздо южнее, в дельте реки Корир, расположен Порт-Свобода. Из-за лабиринта песчаных отмелей сюда не заходят океанские суда, но и грузовые корабли сколько-нибудь значительно размера не могут поднять товары вверх по реке без услуг местных лодочников и владельцев барж. Хотя некоторые отважные капитаны рискуют ходить по заболоченной дельте самостоятельно, жители Порта-Свободы крепко держат в руках речную торговлю с Калабуто и не боятся защищать своё при необходимости. Хотя Порт-Свобода номинально находится под управлением Главного блюстителя, есть и местное правительство — совет из представителей разных судоходных компаний. Ни для кого не секрет, что совет контролирует гильдия речников.

Последний Рубеж. Этот посёлок состоит из большого трактира, конюшни и деревенской лавки, окружённых глинобитной стеной. Здесь собираются исследователи, искатели приключений и солдаты из форта Банду. Изначально Последний Рубеж был посёлком горняков под присмотром церкви Ародена, но после смерти самого Ародена огромный собор закрыл свои двери для паствы. Вскоре иссякли рудники, и большинство местных жителей, лишившись духовного окормления и источника дохода, переселились в Калабуто. Сегодня посёлок лишь место торговли. Храм Ародена до сих пор угрюмо возвышается над рекой и деревней, но никто туда больше не ходит, хотя некоторые гости утверждают, что видели свет и слышали звуки песнопений из этого заколоченного здания.

Форт Банду. Построенный для защиты рудников в холмах Банду от враждебных мванги, форт Банду пережил последнее столетие в первую очередь благодаря суровости своего коменданта-полуэльфа — претора Силиена. Хотя стареющий Силиен теперь редко выходит из крепости, он умело командует подразделением из 150 солдат, и во многом благодаря ему шахтёры и исследователи вообще могут работать в этих местах. У форта Банду по-прежнему гигантские проблемы с местными племенами, особенно с банду: дикари при каждой возможности нападают на рабочих, которых Силиен посылает строить мост через реку Забытых Слёз.

Фрихолд. Фрихолд начинался с животноводческой фермы в Центральной Саргаве, куда приезжал на отдых один из первых великих преторов колонии Ольгран Мачини. Семья Мачини расширяла и развивала свои владения, и в итоге вокруг фермы вырос маленький посёлок, чьё население составляют потомки Ольграна и местные мванги, которые помогают им управлять хозяйством

в обмен на жильё и долю дохода. Фрихолд процветает ещё и потому, что Ольгран был прогрессивным для своего времени правителем — он обращался с мванги как с равными: платил им столько же, сколько работникам-челийцам, и настаивал, чтобы его дети поступали так же. Сегодня Фрихолдом управляет его прапраправнучка Миндра. Она продолжает политику своего предка, хотя её кузен Салгарт предпочёл бы организовать всё, как в Эледере или Калабуто, и пытается уговорить Миндру передать ему управление Фрихолдом.

Эледер. Столица Саргавы Эледер начинает осознавать тяжесть взятых на себя обязательств. Когда-то здесь проходил пышный Бал Граллуса, теперь же из-за недостатка денег город вынужден наступать себе на горло и отказываться от излишеств. С другой стороны, главной ценностью Эледера всегда были обширные верфи. И купцы, и Вольные капитаны доверяют ремонт своих судов живущим в Эледере кораблям — одним из лучших в Гарунде.



САРГАВСКИЙ
ИСКАТЕЛЬ



Сырые земли

РАЗДОЛЬЕ БУРЬ

Мировоззрение: хаотичное нейтральное

Столица: нет

Важные поселения:

Джула (200), Кокутанг (2100), Хирантам (1340)

Правитель: нет

Государственный строй: нет

Языки: всеобщий, полиглот

Религия: Гозрей, Норгорбер, различные культы



Более ста лет назад возник Глаз Абендего. В 4606 году О. А., ровно в тот миг, когда умер бог Ароден, крупнейший ураган, который когда-либо видел Голарин, внезапно сформировался возле западных берегов Гарунда. За несколько дней Глаз Абендего, как стали называть эту адскую бурю, полностью уничтожил побережья соседних государств Лирген и Ямаса. Оттуда пульсирующие волны потопа докатились до глубинных районов материка, вызвав беспрецедентное переселение народов. Сегодня, сто лет спустя, Глаз продолжает наступление, и то, что осталось от уничтоженных им государств, называют Сырыми землями. Их постоянно терзают шторма, и земли эти по большей

части непригодны для людей и им подобных, зато вполне по нраву диким тварям.

ИСТОРИЯ

Северная половина Сырых земель некогда была владением гордого государства Лирген, которым управлял союз философов-астрологов, одержимых прорицанием и чтением по звёздам. Они называли себя Братством Саок. Когда после смерти Ародена учение Братства внезапно рухнуло, возникновение Глаза Абендего застало Лирген врасплох — невозможно сказать, сколько народу погибло в последующие дни и месяцы. Выжившие лиргенийцы бежали и поселились далеко от дома. Ныне они рассеяны по всему Авистану и Гарунду. Потомки Братства Саок порой возвращаются в Сырые земли, чтобы отыскать способ уничтожить Глаз и восстановить свою родину. У тех, кто выживает после этого путешествия и возвращается домой, зачастую повреждён рассудок. В итоге терзаемые горечью философы ни на йоту не приближаются к ответу. Более того, в 4615 году Братство потеряло всю свою верхушку — они совершили ритуальное самоубийство. Ходят слухи, что астрологи в конце концов нашли истинную причину опустошений, но их души не вынесли этого знания.

Но Лирген — лишь одна из двух стран, уничтоженных Глазом Абендего. К югу от Лиргена некогда находилась Ямаса. В то время как в Лиргене многие выжили, на Ямаса обрушились куда более жестокие волны и ветра, затопив целые районы и сельскохозяйственные земли. Поначалу многие верили, что буйство Глаза просто смело целое примитивное королевство, но ходили слухи, что ямасийцы погибли добровольно. Ныне исследователи говорят, что правящая каста Ямасы кобото на самом деле уцелела и что они вернулись к запретным традициям каннибализма и давно забытой некромантии.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

В Сырых землях больше нет общей власти, которая бы объединяла все племена и народы. Остались лишь островки цивилизации, подчиняющиеся своим правителям. Как правило, это местные вожди, безумные воители или влиятельные жрецы и лидеры культов. Но, несмотря на отсутствие централизованного правительства, в Сырых землях есть несколько крупных групп.

Боггарды. В Сырых землях живут бесчисленные племена боггардов. Первоначально их ареал ограничивался тремя большими солёными болотами, тянувшимися вдоль южного берега Лиргена. Но после образования Глаза Абендего они стремительно размножились на севере Сырых земель. Эти боггарды считают Глаз чуть ли не воплощением своего бога Ровагуга. В отличие от многих других племён, они не поклоняются демонической владычице Гогунте. Через год после образования Глаза по племенам боггардов прокатилась волна религиозных погромов, в ходе которых жрецов Гогунты выслаживали и истребляли. Некоторыми из этих племён управляют боггарды-полубести или настоящие демоны хезроу. К счастью, их вздорная саморазрушительная натура и недостаток реальной морской силы не позволяют им организовывать нападения на соседей, но плодovitость боггардов едва уравнивается внутренней грызнёй.

Кобото. Уцелевшее население погибшей Ямасы живёт сегодня на юге Сырых земель в виде большого племени полудиких каннибалов, возглавляемых заклинателями, которые посвятили себя запретному искусству тёмной некромантии. Кобото — пантеисты, почитающие Ургатоа, Ровагуга и демоническую владычицу Зуру. Они надеются, что, ублажив гнев этих божеств, которых кобото называют общим именем *Сар-Горог* («Трое пирующих»), они смогут предотвратить дальнейшее опустошение их родины. Традиция ритуального поедания тех, кто избежал первоначального гнева Глаза Абендего (для кобото это все гуманоиды, кроме них самих), часто заставляет этот агрессивный народ отправляться в соседние земли на поиски

новых жертв. Их предводители — преимущественно жрецы одного из трёх богов, оракулы, следопыты или волшебники, специализирующиеся на некромантии. Все эти вожди носят жуткие маски, известные как *маски гоз* (волшебные предметы, изобретённые сто лет назад группой жрецов Гозрей, безуспешно пытавшихся исправить урон, нанесённый Глазом Абендего).

Людоящеры. В то время как север Сырых земель населён племенами боггардов, в южных районах властвуют людоящеры. Они живут небольшими деревнями, в каждой из которых правит король-ящер (обычно лучший воин) или шаман (как правило, друид или оракул). Каждое племя помогает соседям в час беды. В последние годы народ людоящеров становится всё более агрессивным под влиянием нескольких сильных королей-ящеров, которые называют себя Владыками Терау. Подданные Владык Терау планомерно истребляют более мирные племена, наращивая собственные силы, чтобы чаще нападать на северные районы Кандалов. Пока ещё ни один король-ящер не пытался встать над всеми Владыками Терау, но покрытый шрамами людоящер по имени Гирзанье недалёк от этого. Этот известный своей жестокостью военачальник заявляет, что ведёт род от военных вождей ещё до Низвержения.

Сырые мародёры. Когда возникли Сырые земли, бесчисленные города и деревни превратились в руины, и уже более ста лет их странные тайны остаются неразведанными. Несколько групп, ныне известные как «Сырые мародёры», изначально были хорошо организованной сектой почитателей Норгорбера, авантюристами и расхитителями сокровищ, которые надеялись пограбить разрушенные города. Но со временем они всё больше приживались на пустошах, и их предводители решили, что лучше править руинами, чем таиться и увиливать от работы в цивилизованных государствах. Сегодня секта раскололась на примерно две дюжины слабо связанных шайк, каждая со своим любимым оружием, внешним видом и целями. Каждая шайка застолбила за собой территорию, и хотя они вместе отбиваются от общих врагов, между ними существуют свои конфликты. Сейчас самой большой группой являются Рыцари Абендего — её члены предпочитают тёмную одежду и чешуйчатую броню с узорами в виде рыб, трезубцы или короткие железные крюки. Живут они в разрушенном городе Джула.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Джула. Это прибрежное убежище, принимающее беженцев всех сословий, стоит на низком скалистом утёсе, открытом жестоким ветрам. В результате наверху остались только самые крепкие каменные дома, зато бесчисленные





тоннели контрабандистов, прорытые в скалах, вполне обитаемы. У тех, кто пытается здесь жить, есть свои причины задержаться в Сырых землях. Их предводитель — отец Хеверил, опытный скалолаз и бывший паладин Эрастила, который решил, что выживание и руководство отчаявшимися жителями Джулы важнее, чем служение божеству. Поскольку расширяющийся орден Рыцарей Абендего захватывает всё больше районов, отец Хеверил скоро встанет перед выбором — вести свою паству на поиски нового дома или попасть в рабство к этим жестоким мародёрам.

Зеленокровье. Поскольку в Сырых землях закон не властен, здесь находятся самые жестокие бойцовские ямы в Голарионе — Зеленокровье на Чёрной скале. Расположенное неподалёку от южной границы с Кандалами, это место разрослось в немаленький посёлок, населённый самыми грубыми и буйными головорезами и наёмниками, какие только есть в Кандалах. Гладиаторские бои, принёсшие Зеленокровью недобрую славу, начинались как обычай Вольных капитанов. Пиратские суда выставляли друг против друга захваченных чудовищ (обычно скрагов), высаживая их на огромную пепельную скалу, торчащую посреди гавани. Если скраг выживал, то его отпускали на свободу.

Ставки росли вместе с популярностью состязания, и вскоре для остроты ощущений моряки стали добывать настоящих троллей. Затем последовал почти неукротимый полукровка — наполовину чёрный дракон, наполовину тролль, которого в свою очередь одолел управляемый магией лягумот. Сегодня нет предела разнообразию тварей, участвующих в боях; единственное правило — чудовища должны сражаться один на один. Когда дурная слава Зеленокровья распространилась по всему Авестану, для прорицателей и представителей знати, способных купить хрустальный шар или другое устройство для тайновидения, наблюдение за боями стало чем-то вроде постыдного удовольствия. Некоторые трубадуры даже зарабатывают на жизнь, подкупом проникая на борт судна какого-нибудь Вольного капитана, чтобы посмотреть на турнир. Потом эти «кровавые барды» зарабатывают деньги, разъезжая по городам и деревням с подробными рассказами о боях этого года.

Кокутанг. Некогда Кокутанг был столицей Ямасы, а сейчас здесь раз в сезон проходят собрания коботы и их новообразованных племён. Чужаков сюда не пускают, более того, они рискуют стать главным блюдом. Сверху Кокутанг выглядит как деревня с источенными ветром домами,

однако большая часть того, что осталось от столицы, представляет собой систему подземных пещер, связанных затопленными переходами. Многие из потайных пещер доступны только тем, кто умеет надолго задерживать дыхание (или владеет магией).

Оагон. Затопленные развалины мёртвого лиргенского города Оагона в устье Чёрной реки популярны у исследователей. Например, ходят слухи, что здесь находятся знаменитые магические чертоги Консорциума Сотни Алебард — ныне исчезнувшей богатой торговой компании, которая продавала как волшебные предметы, так и экзотических существ. Чтобы спуститься на затопленные улицы, авистанские исследователи и Рыцари Спасения создали серию гигантских водолазных колоколов хитроумной конструкции. Эти грубые подводные аппараты, привязанные к прочным канатам, позволяют экспедициям медленно спускаться на дно и обследовать дома и улицы. Однако эти колокола небезопасны, и довольно часто происходят несчастные случаи. Хуже того, в последнее время пошли слухи о гибких длиннохвостых водяных существах, которые хватают ныряльщиков и исчезают в лабиринте подводных улиц.

Фэнгспайр. Рыцари Спасения — монашеский орден, который спасал как мог беженцев после возникновения Глаза Абендего. Чтобы пробиться сквозь ураган в пределы Сырых земель, эти бескорыстные рыцари построили цепь связанных друг с другом путевых станций, названных Прорывом Абендего. Когда ресурсы позволяли, рыцари строили свои станции при помощи постоянной магии. Когда же денег и магических ресурсов не хватало, они ограничивались надземными каменными убежищами. Все станции были связаны прочными верёвками или цепями. Держась за цепь, рыцарь мог идти сквозь ослепляющую бурю к следующей станции, доставляя припасы или информацию. Разжать руку и отпустить цепь было всё равно что заблудиться в пургу: рыцарь рисковал погибнуть, даже если оказывался всего в десятке шагов от укрытия, которое только что покинул. После почти 30 лет служения орден наконец распался, убедившись, что больше не осталось тех, кто действительно хочет спастись. Многие станции Прорыва Абендего до сих пор целы, что свидетельствует об их прочности. Но после того как рыцари ушли, кошмарные чудовища, поселившиеся в Сырых землях, устроили логова в некоторых из этих убежищ. Одна из таких крепостей теперь называется Фэнгспайр. Эта магически возведённая башня из камня и металла последние столетия противостояла

напору стихий, но земля под ней оказалась не столь крепкой. В итоге башня накренилась в сторону моря под опасным углом. В Фэнгспайре по традиции обитает самое большое племя боггардов в Сырых землях. Но эти жаболюды постоянно враждуют друг с другом, так что хозяева башни регулярно меняются.

Хирантам. Этот разрушенный город раньше был столицей ныне уничтоженной страны Лирген. При строительстве Хирантама умельцы из Братства Саок возвели сотни тянущихся к небесам башен, в которых помещались огромные обсерватории для наблюдения за звёздами. Теперь над затопленным городом торчат лишь маленькие островки башен. Вершины башен связаны грубой сетью верёвочных мостов и канатных дорог, построенной последними лиргенийцами, которые остаются здесь, твёрдо решив выжить. К сожалению, древние обсерватории почему-то привлекают забытые aberrации из глубин Аркадийского океана, поэтому в Хирантаме теперь не более безопасно, чем сразу после возникновения Глаза.



РЫЦАРЬ АБЕНДЕГО



Талдор

ИМПЕРИЯ В УПАДКЕ



Мировоззрение: нейтральное

Столица: Оппара (109 280)

Важные поселения: Виспил (8 670),

Голсифар (2 144), Даластон (3512),

Демгази (1 220), Залив Избавления

(2310), Зимар (17 540), Каракуру (1 758),

Кассомир (32 340), Козан (2 430), Львиная

Стража (436), Махето (11 790), Мут (5 996), Невзгода

(399), Орталака (568), Ридонпорт (6 307), Сардис

(3423), Ставианова Цитадель (4 311), Старый Сехир

(994), Фалдамон (921), Элби́стан (906), Эли́сикальп

(4 300), Янмасс (6 900)

Правитель: Великий князь Ставиан III, император
Талдора

Государственный строй: упадочная бюрократическая
империя

Языки: всеобщий, келишитский

Религия: Абадар, Ароден, Кайдэн Кайлин, Калистрия,
Норгорбер, Саренрэй, Шелин

Могучая империя Талдора некогда простиралась от Аркадийского океана до границ Падишахской империи Келиш. Говорят, сам Ароден жил среди талдорцев, и его вера светила, как маяк, из золочёной столицы Талдора Оппары. В древности талдорские Исследовательские армии создавали плацдармы для империи повсюду Голариону,

а во время Блистательного похода её могучие фаланги прошли тысячи миль, чтобы разбить Шепчущего Деспота и заточить его в Висельной башне. Но при всём своём блистательном прошлом современный Талдор — лишь осколок бывлой славы, клонящаяся к закату империя, которой, видимо, суждено быть вскользь упомянутой в анналах истории, если что-то не изменится.

ИСТОРИЯ

Первая половина эпохи Воцарения стала золотым веком имперского Талдора. В те годы Талдор сформировал свою первую легендарную Исследовательскую армию. Эти армии состояли из тысяч солдат, учёных, дипломатов, топографов, шпионов и всевозможных искателей приключений. Они помогли Талдору занять обширные земли на юге Авистана и в бассейне реки Селлен. Первая исследовательская армия выступила в 37 году О. А. из Оппары и отправилась на север вдоль реки Селлен. Она достигла Семиарочья в Речных Королевствах. Вторая армия развила успех первой и двинулась на запад от Селлена по северному берегу озера Энкартан, в конце концов выйдя к оркам Белкзена.

Третья исследовательская армия имела ещё больший успех. Снова выступив из Оппары, эта армия прошла

на запад по южному побережью Авистана, одерживая одну победу за другой, пока не достигла самой западной точки Внутреннего моря, где предводитель этой армии Корен основал город Корентин, установив контроль Талдора над проходом во Внутреннее море. Ни одна другая Исследовательская армия не повторила успеха Третьей.

Четвёртая и Пятая исследовательские армии сконцентрировали своё внимание на Восточном Авистане — Четвёртая совершила довольно короткую и ничем не примечательную вылазку через Андоран в горы Пяти Королей, а Пятая расширила талдорское влияние в регионе, который потом стал известен как Речные Королевства.

Поход Шестой армии обернулся катастрофой — сегодня многие учёные уверены, что именно эта вылазка в Просторы Мванги стала началом конца золотой эры Талдора. Вооружившись мощным магическим осадным орудием под названием *Мирокрушитель*, подарком дварфийских инженеров и мистиков, эта упрямая армия отправилась на юг, в Гарунд. Историки уверены, что истинной целью похода было завоевать западное побережье этого континента, а потом, используя новые земли как плацдарм, пройти обратно и утвердить господство Талдора по всему побережью Внутреннего моря. Но Шестая армия так и не вышла из джунглей Просторов Мванги — её уничтожили превосходящие силы тогдашнего царя-гориллы. Легенда гласит, что *Мирокрушитель*, хоть и повреждённый и, вероятно, разобранный, всё ещё лежит в подвалах Узаро под контролем нынешнего царя-гориллы. А Талдор так и не оправился после краха Шестой армии. И хотя Седьмая исследовательская армия в 2133 году прошла через Искер и Друму, чтобы разбить келлидские племена, хозяйничавшие в регионе, победа далась дорогой ценой, и исторические труды неслезно отзываются о жестоком командовании этой кампанией.

Несмотря на последние неудачи, Исследовательские армии всё же закрепили за Талдором огромные территории. В пору своего расцвета Талдор включал территории нынешних Голта, Андорана, Искера, Молтуна, Челии, Нирмафаса и Последнего Оплота, раскинувшись от гор Край Света до Арки Ародена.

Со временем колонии в Авистане принесли невероятное богатство и власть народу Талдора. Но они также привели к конфликту Талдора с келишитским государством Кадиры на юге. Если исследования и завоевания были одной стороной имперского Талдора, то другой было соперничество с Кадирой. Обе страны втянулись в многовековую череду всё более масштабных нападений и контратак вдоль сильно укреплённой общей границы.

Изобилие и военные успехи привели к безделью и вседозволенности. Талдорцы полюбили церемонии, изысканные

одежды и утончённые удовольствия. Талдорская культура близилась к упадку и становилась всё более изолированной от внешнего мира. Давние соперники пытались воспользоваться развращённостью Талдора. Это закончилось масштабным вторжением Кадиры в 4079 году, что, в свою очередь, привело к так называемому Завоеванию Сладкоречивого. Слабый, прогнивший, неспособный вести войну на два фронта Талдор обратил остатки сил на юг, против заклятого врага. Талдор успешно отбил нападение Кадиры, но через десять лет он утратил большинство своих колоний, включая Андоран, Голт и Искер, которые достались нарождающейся Челийской империи. Даже церковь

Ародена покинула Талдор из-за его неуравновешенности и разврата, перенеся религиозный центр в Челию. Имперские амбиции Талдора рухнули безвозвратно.

Сегодня под претензией на светское общество и передовую культуру Талдор скрывает неадекватность, упадок и вырождение. Тысячи знатных домов, утверждающих, что ведут свой род от основания империи, вечно спорят за место в иерархии и за влияние на разные ведомства сложного бюрократического аппарата страны. Политике Талдора свойственны жадность и подозрительность, и аристократы не гнушаются предательством и заказными убийствами в попытках обеспечить себе высокое положение.

Даже монарх Талдора не защищён от козней недоброжелателей. Поскольку он не может доверять ни одной из конкурирующих партий

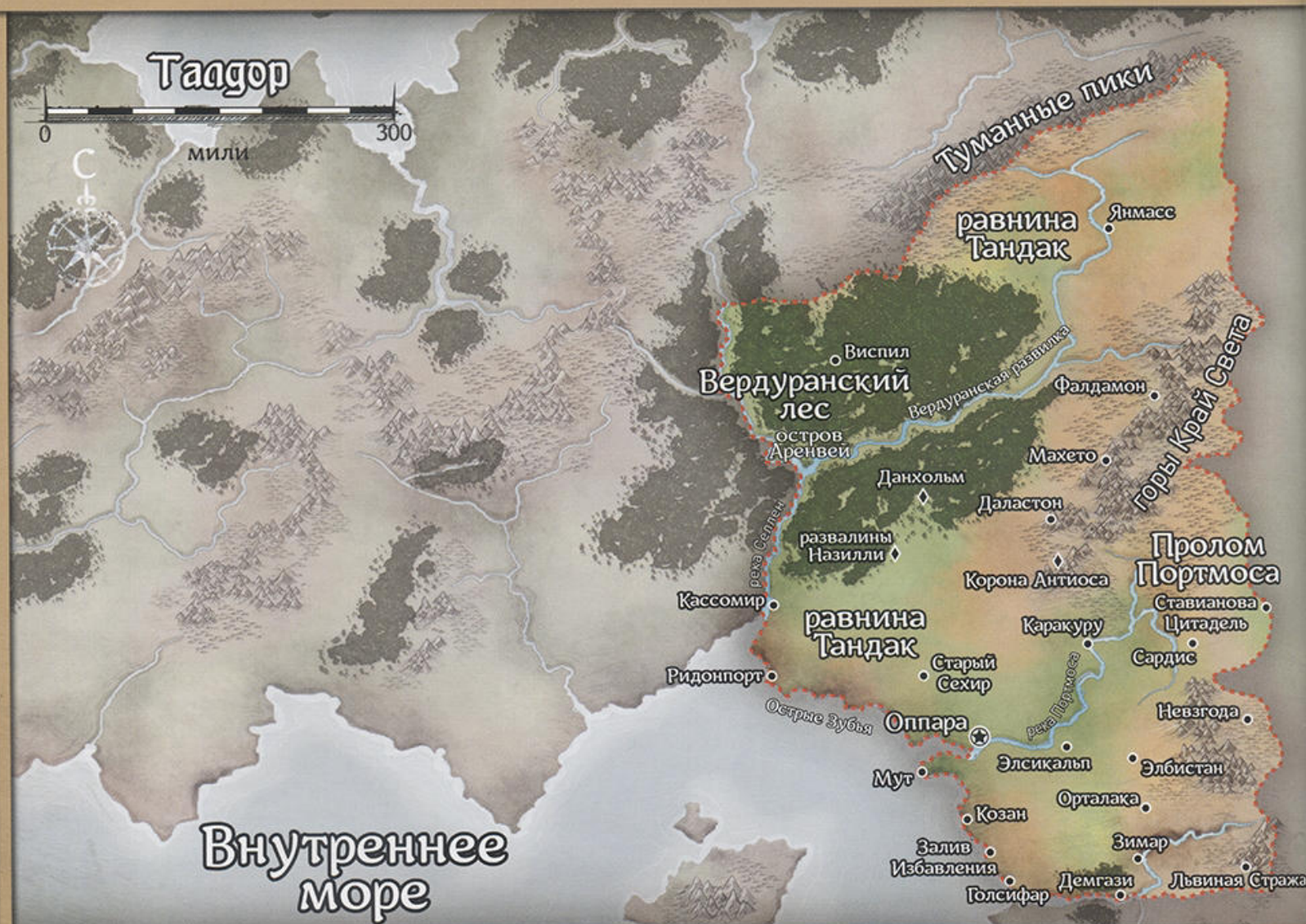
Оппары, император нанял себе жестоких телохранителей из земель Королей Линнормов для защиты от покушений. Правда, они охраняют трон великого князя, а не его самого. С давних времён в этом качестве служили хускерлы из Ульфенской гвардии, и по окончании службы им выдавали столько сокровищ, сколько они могли унести.

Поскольку в центральных районах уже много веков живут люди, здесь практически нет опасных зверей. Однако в Вердуранском лесу до сих пор обитают друиды, гномы, эттеркапы и различные феи. На севере порой представляют угрозу морозные великаны и гром-птицы Туманных пиков, а горы Край Света населяют орки и другие неприятные существа. Кроме того, у восточной и южной границ Талдора часто угоняют скот келишиты-кочевники.

Чуть больше ста лет назад между Талдором и Кадирой установился шаткий мир, но верные талдорские катафракты по-прежнему патрулируют линию разваливающихся крепостей вдоль границы. После Завоевания Сладкоречивого Талдор затаил обиду на Челию, но поделаться ничего не может. Челия, со своей стороны, почти не обращает внимания на Талдор. Находящийся ближе Авессалом просто смеётся над Талдором и считает его чем-то вроде



ВЕЛИКИЙ КНЯЗ
СТАВИАН III



дряхлого полоумного дедушки. Хотя этот город-государство во всех тонкостях следует канонам политики и дипломатии, он предпочитает игнорировать своего северного соседа. В то же время развивающаяся демократия Андорана держит бдительную стражу на границе с Талдором, опасаясь возрождения его имперских амбиций.

Влияние Талдора продолжает падать. Многие страны, ныне правящие Авистаном, некогда были частью этой гигантской империи — без Талдора их бы не существовало. Но теперь одна из древнейших и сильнейших людских империй Авистана понемногу уходит в небытие — скорее всего, это произойдет через несколько сотен лет.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Талдором правит великий князь Ставиан III — император неумелый, злой и такой же развратный, как и его империя. Увенчав себя пышными титулами и окружив придворными подхалимами, он только и делает, что потакает своим прихотям. При этом в сенате заседают бездельники-аристократы, бесконечно обсуждающие разные малозначительные вопросы. В итоге текущее руководство Талдором остаётся в руках чиновников — это огромная паутина

различных отделов и министерств, постоянно спорящих о полномочиях. Но всё же гражданская служба — простейший способ пробиться в аристократию для граждан, не имеющих титула. Талдор всегда следовал праву первородства, но у великого князя Ставиана нет наследников мужского пола. Его единственное дитя, принцесса Эутропия, ненавидит застойное талдорское общество, она ещё в юности решила заставить Талдор присоединиться к современному миру. Принцесса намерена унаследовать отцовский трон после его смерти (или взять силой, если понадобится) и строит грандиозные планы по возвращению Талдору прежней славы.

Хотя великие Исследовательские армии Талдора остались в прошлом, нынешние слабо обеспеченные военные силы всё равно впечатляют. Они состоят из могучих боевых слонов, кавалерии в чешуйчатых доспехах, элитных пеших лучников и вышколенной пехоты — всем этим войском командует верховный стратег Максильяр Пифарей. Недоброй славой пользуются Львиные Клинки — воспитанники самой засекреченной школы боевых искусств в империи. Львиные Клинки предпочитают сражаться в людных городских районах; они превосходно двигаются, при этом

внимательно следя за всем, что происходит вокруг. Одним коротким движением клинка они заставляют жертву упасть, а потом исчезают в толпе в мгновение ока. Львиных Клинков, как правило, набирают из прославленных школ бардов в Оппаре — Тайным школам нужны умные и покладистые ученики, которым они могли бы передать своё искусство. Львиный Клинок должен проучиться не меньше года, прежде чем начать выполнять задания Талдора и неправительственных организаций. Однако бывает, что какой-нибудь Львиный Клинок уклоняется от ответственности и работает самостоятельно или даже служит врагам Талдора — например, Челии, которая особенно ценит таких перебежчиков.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Вердуранский лес. Часть Вердуранского леса в пределах Талдора — полуавтономная префектура. Власти страны до сих пор соблюдают Диколесское соглашение — древний договор с местными друидами, позволяющий Талдору использовать лесные ресурсы, но запрещающий вырубку и охоту вне определённых участков. Эттеркапы, группы вредных фей, речные пираты, разбойники и даже драконы — вот лишь самые очевидные опасности леса. Также представляют угрозу разумные плотоядные растения и большие колонии гигантских вредителей.

Виспил. Большую часть древесины и изделий из дерева поставляет гномий город Виспил в Вердуранском лесу. Верфи Кассомира не могли бы существовать без регулярных поставок леса и гномов-корабелов из Виспила.

Зимар. Зимар — хорошо укрепленный военный городок недалеко от границы с Кадирой. Здесь издавна был форпост талдорской армии, и даже после столетия мира с главным врагом Талдора Зимар остаётся военизированным поселением с жёсткой дисциплиной.

Кассомир. Этот крупный торговый город на реке Селлен контролирует поток товаров из Речных Королевств и Вердуранского леса, а также большую часть морской торговли Талдора. Хотя талдорский флот базируется в Оппаре, лучшие верфи расположены в Кассомире.

Махето. Этот город в предгорьях Края Света населяет большая община dwarфов. Махето славится качественными изделиями из металла и оружием.

Оппара. Башни и особняки столицы Талдора некогда были обшиты золотом, отчего город и донныне называют Золотым. Драгоценный металл давно обобрали вандалы и мародёры. Здесь расположены дворец императора и Сенат, а также две знаменитые школы бардов — Академия кифаредов и Коллегия рапсодов. В Оппаре находится и штаб-квартира Молчаливого братства — одной из крупнейших и самых влиятельных воровских гильдий в регионе Внутреннего моря. В городе действует старейший известный храм Ародена,

Базилика Последнего Человека, но его сегодняшний авторитет и штат священников — лишь тень того, что было.

Река Селлен. Одна из длиннейших рек Голариона впадает во Внутреннее море в Звёздном заливе. Вбирая воды десятков притоков и тысяч горных озёр и ручьёв, Селлен не подвержен разливам и засухам, как большинство рек умеренного пояса. Он просто течёт — неизменный, как восход солнца.

Туманные пики. Горы на северной границе Талдора названы так из-за облаков, постоянно окутывающих их вершины. В этих горах постоянно идёт дождь или снег, а когда поздней осенью температура падает, их вершины терзают пронизывающие ледяные ветра. Здесь преобладают многочисленные кланы морозных великанов и большие стаи птиц Рух, живущие в северных отрогах, возле Кабаньего леса. Среди прочих опасностей Туманных пиков — ледяные черви, реморазы, зимние волки, эттины и даже несколько белых драконов.



ЛЬВИНЫЙ КЛИНОК
ИЗ ТАЛДОРА



Темноземье

ТРЕХЪЯРУСНЫЙ
ПОДЗЕМНЫЙ МИР

Мировоззрение:

хаотичное злое

Столица: нет

Важные поселения:

Гакенбод (1040),
Дальняя Паратра
(7040), Двимвель
(22320), Делвинов Залив (15200), Джиратайн
(13900), Зирнакайнин (55340), Ильварандин
(неизвестно), Кмлин-Бру (1558), Коргунбир
(2984), Крба (1480), Немрет-Ноктория (17650),
Ниовенгия (42456), Паутины (4790), Сверспум
(7300), Телдерист (5200), Фелстрок (3855), Хагеграф
(32800), Чернопряды (8430), Эфирный Двор (4890)

Правитель: нет

Государственный строй: диктатуры, королевства
и теократии, разделённые широкими пустынными
пространствами

Языки: акло, подземный

Религия: Ровагуг, архидьяволы, демонические владыки



ночи имеют много имён, но все вместе они известны наверху как Темноземье.

ИСТОРИЯ

Хотя Темноземье почти неизвестно большинству жителей Голариона, мир внизу древнее, чем всё, что существует наверху. Темноземье по большей части избежало рока Низвержения и эпохи Тьмы, и чем глубже спускаешься, тем древнее цивилизация. Но, несмотря на это, Темноземье остаётся по большей части пустынным местом.

То, что тоннели и пещеры Темноземья столь обширны, давно озадачивает мудрецов и учёных. Как могла такая огромная сеть подземных пещер появиться естественным путём? И даже если так, то как она пережила все эти сотрясавшие мир катастрофы, такие как Низвержение и тектонические сдвиги, и божественные кары вроде доисторического изгнания Ровагуга? Ответ лежит в самой глубине Темноземья, в регионе под названием Орв, где зияют пещеры размером с государство. Внутри этих невероятных подземелий лежит целый мир. Там же скрыта разгадка происхождения таинственных Хранителей Подземелий, которые создали эти пещеры много веков назад. Сегодня

Внизу сокрыт иной мир. Мир, спящий под фундаментами городов, под глубочайшими корнями древних лесов и замышляющий козни в потаённых норах, — такой же далёкий от поверхности, как и вершины гор. Бесконечные пещеры и извилистые ходы этого мира вечной

о Хранителях мало что известно, но те, кто живёт в Орве, говорят о них как об ангелах и демонах, богах и исследователях, героях и злодеях. Сам факт того, что глубокие пещеры и тоннели Темноземья продолжают существовать и не осыпаются, говорит об огромной мощи Хранителей.

Хотя само Темноземье физически мало изменилось, три основные миграции за последние 10 000 лет кардинально поменяли расстановку политических сил и атмосферу. Первая миграция была вызвана победой Ацланта над империей змеелюдов — эти змееобразные гуманоиды некогда правили большей частью Темноземья, но после войны с Ацлантом судьба их печальна. Сегодня они живут в замкнутых пещерах, а их странные города разрушены. Второй миграцией был Поиск небес, когда дварфы оттеснили орков из верхних пределов Темноземья, а затем сами переселились в верхний мир, ради новой судьбы забыв земли своих предков и оставив их более жутким народам. Третья волна — бегство эльфов вниз после Низвержения. Хотя это бегство случилось ещё до Поиска небес, потомки эльфов — дроу — начали осваивать огромные просторы Центрального Темноземья, ранее принадлежавшие змеелюдам, лишь после наступления эпохи Тьмы. Эльфы переродились в дроу под действием таинственных сил в глубине Орва и из-за собственного ожесточения и безумия.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Поскольку этот необъятный регион тянется под всем Голярионом, не только под Ави-станом и Гарундом, общего правительства в Темноземье нет. Большинство пещер и тоннелей пустынно и запущены; отдельными странами и городами-государствами управляют разные и часто враждующие существа. Каждое такое общество имеет собственное руководство, но в самих подземельях нет централизованного правительства.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Темноземье населяет множество разумных народов. В то время как верхний мир относительно безопасен, Темноземье — жестокое, смертельно опасное место, где даже воздух, которым вы дышите, или земля, на которой вы стоите, могут оказаться губительными. Эта обстановка напитала своей враждебностью тех, кто здесь живёт. Доброта и милосердие Темноземью неведомы, а мучения и быстрая смерть — увы, обычное дело. Упомянутые ниже народы — не все, кто живёт в Темноземье, но они наиболее многочисленны, опасны или часто упоминаются в легендах.

Хотя большинство наземных жителей считают Темноземье сплошной полосой опасностей, это подземное царство

на самом деле состоит из трёх отдельных регионов, каждый из которых описан ниже вместе с несколькими избранными городами, областями и интересными местами.

Нар-Вот

Пещеры Нар-Вот составляют самую верхнюю часть Темноземья. Они тянутся от поверхности до глубины в 2000 футов. Это прародина орков и дварфов, хотя оба народа в большинстве своём покинули эти места в эпоху Тьмы. Многие дварфы с тех пор пытались вернуться в свои древние города, но эта мечта оказалась невыполнимой, поскольку за время их отсутствия города захватили другие народы и чудовища.

Чаще всего в древних дварфийских городах живут **двергары** — выродившиеся дварфы, которые никогда не покидали своего дома и превратились в жестоких убийц и садистов. Среди других обитателей самого верхнего царства Темноземья — тёмный народ, дерро, монгрелы, морлоки, троглодиты, растепигмеи и анклавы злобных гремлинов и козьявок.

Коргунбир. Хотя дерро обычно живут мелкими анклавами (вроде Крбы или Кмли-Бру), их самое большое поселение представляет собой лабиринт тоннелей под Кассомиром, известный как Коргунбир. Здесь живут около 2000 дерро и примерно вдвое меньше рабов-монгрелов. Несколько тайных ходов позволяют им выбираться в канализационные стоки и окрестности талдорского города наверху, где они ловят подопытных для своих жутких экспериментов.

Кувхошик. Некогда послуживший эльфам Сельвинвиэна для бегства вглубь земли, этот лабиринт пещер и ходов известен как Кувхошик. Сейчас им владеют не менее сотни племён троглодитов. Хотя эти племена живут рядом, они не союзники и грызня между соседними родами — обычное дело.

Хагеграф. Самый известный из двергарских городов Хагеграф лежит глубоко под северным пределом гор Пяти Королей. Этот город-крепость опоясывает огромную впадину, придавая всему месту вид колоссальной арены, окружённой десятками крепостей и башен высотой от пола до потолка. Сам город, бастион рабства и тяжкого труда, можно считать столицей двергаров.

Эфирный Двор. Этот зловещий регион расположен над огромным разломом глубоко под пещерами Свечного Камня в Андоране. Разлом, известный как Бездонная пропасть, тянется через всю Секамину в Полуночные горы Орва, а сам Двор представляет собой фантастический город, построенный внутри массивных сталактитов,



МАТРИАРХ ДРОУ

свисающих с потолка разлома. Населённый всевозможными странными и злобными феями, зорнами и прочими элементарными существами, этот перевёрнутый город находится под управлением жестокой нимфы-волшебницы королевы Фрилогармы.

Секамина

Самое зловещее царство Темноземья, регион, о котором рассказывают байки и сообщают отчёты Искателей, — это средняя часть подземья, известная как Секамина. Пещеры Секамина тянутся от основания Нар-Вота (2000 футов ниже уровня земли) до глубины в 8000 футов. В пещерах Секамина живёт много народов, включая на удивление цивилизованных упырей, вылюдков, драуков, верёвочников, жестоких червеобразных тварей сеугати, свирфнеблинов и остатки цивилизации змеелюдов, существовавшей до Низвержения. Но ни один из этих народов не может считаться правящим в Секаmine. Если у кого и есть на это законное право, так у дроу.

Бездонная пропасть. Под жутким Эфирным Двором — городом фей в Нар-Воте — разверзся чудовищный провал, известный как Бездонная пропасть. Этот провал идёт до самого Орва, рассекая вершины Полуночных гор. В стенах пропасти гнездятся большие группы гигантских летучих мышей, верёвочников и пещерных удильщиков.

Двимовель. Это крупнейшее поселение свирфнеблинов в Секаmine, а также одна из наиболее охраняемых тайн региона. В Двимовель ведёт череда потайных дверей, скрытых в стенах второстепенного хода под Андораном. Единственный способ попасть в город — через лабиринт узких тоннелей. Сам Двимовель — это множество пещер в стенах большой подземной полости, в центре которой растёт прекрасный и хрупкий лес кристаллов.

Зирнакайнин. Империя дроу — крупнейшее государство Темноземья, его города разбросаны почти под всем Авистаном. Большинство городов, такие как Чернопряды, Делвинов Залив на берегах Умирающего моря, упадочные и нечестивые Дальняя Паратра, Джиратайн, Телдерист и благоволящее драукам Паутины, довольно зловещи, но венец славы империи — её величайший город Зирнакайнин. Столица дроу построена в громадной трёхъярусной пещере глубоко под Нирмафасом. На этом месте более 8000 лет назад впервые поселились дроу, после того как свыклись с трансформацией. Со своими впечатляющими видами и смертоносными расщелинами, витым железом и остроконечными вершинами, этот так называемый «Последний дом эльфов» отражает злобный и беспощадный характер его жителей.

Немрет-Ноктория. Упыри совершают дальние вылазки по всему Темноземью и даже в верхние земли, чтобы порыскать на кладбищах среди заброшенных гробниц. Но как бы далеко они ни забирались, центр культуры упырей всегда был и будет в некрополе Немрет-Ноктория, тайном городе гробниц и склепов, погребённом глубоко

под песками Осириона. Здесь, в тёмных пещерах с колоннами из белёсого камня, напоминающими древние кости какой-то титанической твари, рыщет основная масса упырей орд Секамина.

Озеро Ниртран. Под самим Внутренним морем лежит странный водоём, известный как озеро Ниртран, или Умирающее море. Он служит своеобразной границей между областями Секамина под Авистаном и Гарундом. Северный берег озера отмечает южный край империи дроу, а южный — земли упырей. Само озеро — владение вылюдков, которые по большей части были брошены абортами на произвол судьбы.

Орв

Наверху мало кто подозревает, что Секамина — не самое глубокое царство Темноземья, существуют ещё более удалённые от поверхности места. Пещеры Орва начинаются под глубочайшей точкой Секамина и уходят на неведомую глубину. Многие из этих тоннелей выдерживают чудовищное давление толщ земли благодаря таинственной древней магии, оставшейся после неведомых Хранителей Подземелий.

Подземелья Орва связаны извилистыми тоннелями, которые кое-где разветвляются на системы пещер поменьше. Сами Подземелья — это чудовищные подземные полости в сотни миль в поперечнике, вмещающие области, которые по величине и разнообразию могут соперничать со многими регионами на поверхности. Об обитателях Подземелий Орва известно мало, но если верить преданиям свирфнеблинов, дроу и прочих жителей Секамина, твари Орва — воплощение ужаса. Аболеты, пожиратели интеллекта, неотелиды и урдефаны (гуманоиды-вампиры с прозрачной кожей, живущие в заколдованных городах и почитающие Всадников Апокалипсиса) — самые зловещие, но не единственные жители Орва. Говорят, у многих из этих тварей есть странная магическая сила, порождаемая самой мыслью, и прежде они были слугами самих Хранителей Подземелий. Каковы их цели, до сих пор неизвестно.

Глубокий Толгут. Далеко-далеко под землями Владык Мамонтов лежат непроходимые джунгли, туманные болота и города с разрушенными зиккуратами — всё это Глубокий Толгут, затерянный мир во всех смыслах. Эта колоссальная пещера освещается ярким горящим шаром, который висит в воздухе посреди свода примерно в двух милях от пола. Воздух наполнен туманом и странными испарениями. Ложное солнце светит по 12 часов, а потом резко гаснет ещё на 12 часов. Джунгли и болота Толгута населяют динозавры, лягумоты, гигантские вредители и неожиданно разумные троглодиты.

Денебрум. В глубине земли под Варисней извиваются и дерутся друг с другом гигантские черви. Это неотелиды — отпрыски древних богов, оставленные в глубочайших уголках мира, некогда враждовавшие как с абортами, так и с самими Хранителями Подземелий. Хотя Хранители

Подземелий ушли и аболеты забросили большую часть своих владений в Темноземье, неотелиды остались и правят этим тёмным царством чудовищ.

Дога-Деллот. Вероятно, самое известное и определённо самое зловещее Подземелье Орва — Дога-Деллот, легендарная империя вампирского племени урдефанов (см. *Pathfinder RPG Bestiary 2*). Говорят, что их создали вечность назад владыки даймонов в ходе некоего извращённого социального эксперимента. Урдефаны — единственные, кто свылся с жизнью в Орве и кому удалось заселить большую часть этого лишённого света мира. Урдефанские города, поселения и крепости можно найти в таких отдалённых местах, как острова Незримого моря, Ильварандин и Полуночные горы, а их разведчиков и патрульных можно встретить во всех тоннелях, что связывают Подземелья.

Земля Чёрной Крови. Под эльфийским лесом Кионин лежит земля Чёрной Крови — одно из самых желанных Подземелий. Это место со времён своего сотворения сменило бесчисленное количество хозяев. Здесь обитают многочисленные племена гуманоидов-амфибий, плащевиков, драуков, глубинных дерро и даже изгнанных бестий и шайтанов. У каждого племени есть небольшой участок земли, и каждое претендует на свою долю вещества, давшего название Подземелью — чёрного и вязкого, со странным свойством усиливать магию некромантии.

Ильварандин. Освещённое тусклыми облаками фосфоресцирующих спор, что парят в верхних слоях атмосферы, обширное царство Ильварандин не похоже ни на одно другое в Орве. Здесь Хранители Подземелий создали колоссальный город с башнями, куполами, арочными мостами и тёмной паутиной переулков в окружении огромных площадей, извилистых улиц и бесчисленных каменных зданий. На земле ходят предания и поэмы о том, что Ильварандин дарует бессмертие любому, кто его отыщет. Но правда, скрываемая этим загадочным древним городом, куда более зловеща. Поговаривают, что правят здесь пожиратели интеллекта, — возможно, именно отсюда идут слухи о «бессмертии».

Незримое море. Самое большое Подземелье Орва — Незримое море — находится глубоко под Аркадийским океаном и соперничает с ним величиной. Это море бороздят корабли под командованием обитателей Ленга, тифлингов, владеющих телепатией людей-альбиносов в нефритовых доспехах и прочих необычных существ. В Незримом море рассыпаны десятки крохотных островов. Большинство населено урдефанами, но некоторые принадлежат владыкам гениев, неотелидам, драконам, шогготам, изгнанным бестиям или большим племенам хорошо организованных вылютков. Но истинная

опасность Незримого моря находится не на его поверхности, а в тёмной глубине, где до сих пор правят аболеты. Хотя их нынешнее влияние — лишь тень былой мощи, они до сих пор живут в затонувших городах в самых глубоких безднах Незримого моря.

Полуночные горы. Одно из самых больших Подземелий Орва освещено многочисленными лунообразными шарами, парящими под потолком. В их свете далеко внизу виден огромный зубчатый горный хребет. Это смертельно опасные Полуночные горы, населённые драуками, морлоками, верёвочниками и волосатыми зверовидными великанами, известными как гуги. Ими правят сумеречные драконы. И на всё это сверху взирают огромные голодные «луны» (на самом деле чудовищные грибоподобные споры му), плавающие в «небесах».



ДРАУК



Тувия

ПУСТЫННАЯ СТРАНА
ВЕЧНОЙ МОЛОДОСТИ

Мировоззрение: принципиальное
нейтральное

Столица: Мераб [56870]

Важные поселения: Аспентар
[25680], Дювор [8300], Ламасара
[11450], Пэшоу [4320]

Правители: патрон Мераба Илеподус; князь Зинло
Аспентарский; королева Ламасары Замира; протек-
тор Дювора Кхаран; эмир Пэшоу Гульдис

Государственный строй: союз независимых городов-
государств, связанных договорами о взаимной тор-
говле и обороне

Языки: осирини, полиглот

Религия: Гозрей, Нефис, Саренрэй, Усидж (культ Ари-
мана), Фаразма



Хотя в Тувии преобладают пустыни, где бродят мо-
гучие потусторонние существа и смертоносные
чудовища, страна процветает. Вся её экономика
строится на одном-единственном редком растении — сол-
нечной орхидее, из которой тувийские алхимики готовят
невероятный эликсир, способный повернуть вспять раз-
рушительное действие времени. Спрос на него настоль-
ко велик, что все правители стран Внутреннего моря за-
валивают Тувию дарами. Те, кто правит Тувией, знают,
что, если секрет эликсира попадёт в чужие руки, их страна

обречена. Так что способ получения эликсира *солнечной ор-
хидеи* — одна из наиболее тщательно охраняемых тайн ре-
гиона Внутреннего моря.

ИСТОРИЯ

На заре эпохи Предназначения Тувия была суровой зем-
лёй, где правила группа кочевых пустынных племён, соз-
давшая союз городов-государств, расположенных по бе-
регам моря и рек. Этот союз, названный Текританской ли-
гой, вместе с лежащей западнее Джисткой сыграл ключе-
вую роль в восстановлении цивилизации в регионе Вну-
треннего моря после Низвержения. Когда Древний Осир-
он начал экспансию на запад, в земли Текританской лиги,
его вожди заключили союз с кочевниками, чтобы те помо-
гли им воевать с Джисткой. В разгар войны печально извест-
ный фараон Забытых Хворей отправился вглубь пустыни,
подалее от Текританской лиги, и выстроил там Дом За-
бвения, чтобы приманить могущественную экстрапланар-
ную сущность, именуемую Ариманом, из Абaddonа. Ариман
отозвался и привёл с собой небольшую армию порочных ге-
ниев, называемых дивами. В благодарность за Дом Забве-
ния Ариман пообещал фараону Забытых Хворей помощь

не только в уничтожении Джистки, но и в усилении контроля над остальными владениями. Когда в 3047 году до О. А. фараона Забытых Хворей убила его преемница, фараон Песен, был побежден и Ариман. Но центральные пустыни Тувии навсегда остались во власти жестоких дивов Аримана и его культа Усидж.

После разгрома Джистки Осирион даровал Текританской лиге статус вассального государства, однако в период Второго царства Осириона этот союз распался. Осирион уничтожил лигу, назвал страну Тувией и сделал её частью империи. Иго продержалось шесть веков, прежде чем мощь Осириона ослабла. Последний осирийский наместник Тувии был убит в 841 году до О. А., и после этого имя Тувии развеяли пустынные ветра и весь край погряз в варварстве. Так продолжалось около 2000 лет, пока алхимик Артокус Кирран из бедствующего города Мераб не сделал открытие, навсегда изменившее эту страну.

В 1140 году О. А. Артокус разработал состав, в котором соединил различные алхимические субстанции с нектаром солнечной орхидеи — редкого растения, цветущего только под обжигающим солнцем тувийской пустыни, в которой по-прежнему правили дивы Аримана. В результате эксперимента Артокус получил зелье, способное на время остановить процесс старения. Производство обходилось дорого, а сбор орхидеи был невероятно опасен, но Артокус быстро выяснил, что многие готовы заплатить любую цену за обещание вечной юности. Вскоре стало понятно, что проблема не в золоте, а в способности алхимика удовлетворять спрос. За год после открытия иностранные государства не раз угрожали Мерабу осадой, требуя выдать алхимика и секрет вечной жизни. Мераб обратился за помощью к другим городам пустыни, предлагая долю дохода от продажи эликсира солнечной орхидеи. В течение двух лет был образован союз, и города-государства объединились под древнеосирийским названием Тувия.

Владыки новорожденной Тувии вместе с Артокусом собрались на совет. На нём жрица Таладера убеждала вождей противостоять соблазну бессмертия. «Все мы дети Фаразмы, — говорила она. — Наш путь начинается с рождения и заканчивается смертью. Мы должны принять свою судьбу, а не бояться её. Пусть чужаки рвут нить судьбы, но мы примем путь, сотканный Фаразмой». Совет признал мудрость её слов, но все согласились, что эликсир может принести процветание их суровой пустынной стране. В итоге они постановили, что лишь одному тувийцу дозволено принимать эликсир солнечной орхидеи — самому алхимику Артокусу. Артокус принял это как свою судьбу

и бремя. Совместными усилиями города выстроили в предгорьях Барьерных гор могучую цитадель Алхимика. Говорят, Артокус и по сей день живёт там, изготавливая эликсир, который приносит богатство в пустыни Тувии.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

В отношениях с другими странами города-государства Тувии выступают единым фронтом, но между собой они связаны весьма слабо. Формально все пять городов равны, но на деле слово Мераба самое весомое, поскольку это крупнейший город и родина Артокуса.

Каждый год из врат цитадели Алхимика выходит слепой и немой слуга с железным ларцом, в котором лежат шесть сосудов с драгоценным эликсиром солнечной орхидеи.

По древнему соглашению право продавать эликсир каждый год переходит от одного города-государства к другому и город-хозяин

должен обеспечить безопасную доставку эликсира из цитадели. Мераб, как правило, полагается на хорошо вооружённые караваны. Ламасара отправляет несколько караванов по разным маршрутам, надеясь таким образом сбить с толку возможных похитителей.

Пэшоу использует магию телепортации. Как только эликсир попадает в город-хозяин, его с пышными церемониями продают с аукциона иностранным покупателям или их представителям, которые с большим трудом добыли приглашение от тувийского правительства. На аукционе разрешено сделать ставку всего один раз. Шесть участников, предложивших самые высокие ставки, получают по флакону эликсира. Все ставки, даже проигравшие, отходят к правительству города. Это невыгодные условия, но любой, кто пытается их оспорить, навсегда теряет право на покупку эликсира.

Промышленность Тувии по большей части сконцентрирована вокруг эликсира. Предприниматели и купцы, продающие экзотические услуги и предметы роскоши, переходят из города в город, убаюкая приехавших за эликсиром иностранцев. Поэтому в каждом городе есть большой открытый рынок, который пустует в годы между циклами, но раз в пять лет здесь почти непрерывно идут праздники и пиры.

Многие места и события в стране солнечной орхидеи привлекают искателей приключений, и большинство из них так или иначе связаны с эликсиром солнечной орхидеи, но не все. Если правитель сочтёт, что поставка эликсира в опасности, он, скорее всего, найдет для его защиты искателей приключений. С другой стороны, беспринципные авантюристы могут быть втянуты в заговор с целью похищения эликсира. Кроме того, существует и теневая экономика, замешанная на скупке самих солнечных орхидей.



ЭЛИКСИР
СОЛНЕЧНОЙ ОРХИДЕИ



Банды охотников за наживой блуждают по стране в поисках этих редких цветов, часто вступая в конфликты с дивами. Оазисы и озёра внутренней части страны находятся под властью так называемых Хозяев Воды, и сборщики орхидей вынуждены иметь дело с этими вождями, если хотят закупить воду и припасы. Если повезёт найти орхидею, надо вести себя очень осторожно, поскольку многие Хозяева Воды не лучше разбойников и легко убьют чужака, чтобы поживиться его сокровищами. По слухам, они как-то связаны с дивами.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Аспентар. Князь Зинло, глава второго по величине города Тувии, — человек амбициозный. Он требует, чтобы все его подданные проходили обязательную военную подготовку. А путешественники сообщают, что видели, как представители Аспентара ведут переговоры с Хозяевами Воды. Возможно, Зинло поддерживает группы, охотящиеся за партиями эликсира для других городов, и в какой-то момент попытается похитить самого Артокуса.

Дом Забвения. Построенный более 7000 лет назад фараоном Забытых Хворей, легендарный Дом Забвения

послужил приманкой на Материальный план для Аримана, древнего владыки дивов и могучего полубога-бестии. Когда фараон Песен победила фараона Забытых Хворей, Ариман бежал назад в Абаддон. Но мрачный Дом Забвения до сих пор возвышается над песками Центральной Тувии, как памятник его злодеяниям. Чёрные каменные стены высотой в сотни футов не отражают света. Даже пески пустыни словно боятся приблизиться к ним. На много миль вокруг разносится зловещий низкий гул. Считается, что как минимум часть этого строения существует одновременно на Материальном плане и в Абаддоне и до сих пор может служить «чёрным ходом», через который владыка дивов способен посещать этот мир. Конечно, Дом Забвения усердно охраняют всевозможные бестии, и, безусловно, это главное средоточие дивов в Центральной Тувии.

Дювор. В этом городе находится крупный храм бога погоды и природных явлений Гозрей. Обитатели Дювора стремятся жить в гармонии с пустыней. Большинство лучших проводников в пустынные районы родом из Дювора, а недалеко от города поселился круг пустынных друидов — эти мистики песка и ветра могут стать как ценными союзниками, так и опасными врагами.

Ламасара. Ламасара славится своими ремесленниками и лицедеями. Хотя лучшие труппы постоянно переезжают из города в город вслед за эликсиром *солнечной орхидеи*, в Ламасаре всегда звучит музыка, а по ночам слышен весёлый смех. Королева Замира считается искуснейшим дипломатом в Тувии, и если кому-то доверяют выступать от имени всех городов-государств, то именно ей.

Мераб. Мераб — крупнейший из тувийских городов-государств. Большинство считает его столицей страны. Многие величайшие умы Мераба пошли по стопам Артокуса. Хотя никто пока не сравнился с ним в мастерстве, здесь живут одни из лучших алхимиков Гарунда, и на мерабском Текучем рынке всегда большой выбор зелий. Городу покровительствует богиня Саренрэй, посвящённый ей храм Искупительного Солнца — крупнейший в цивилизованной Тувии.

Пэшоу. Пэшоу — самый маленький из тувийских городов, в первую очередь из-за крайне скудных природных ресурсов, и близость к цитадели Алхимика — единственное его преимущество перед остальными городами. Жители Пэшоу чтят бога Нефиса, и в прошлом способность к мистической магии помогала им выживать в этих суровых краях. Пэшоу — также один из наиболее беспокойных городов-государств. Молодой эмир Гульдис не сумел уберечь две последние партии эликсира, что обошлось его городу в сотни тысяч золотых монет. В обоих случаях курьеры должны были воспользоваться волшебными свитками и телепортировать себя и драгоценное зелье напрямую в Пэшоу. Раньше эта практика всегда была под запретом, поскольку телепортация порой сбивается с маршрута. Мудрецы Пэшоу до сих пор выясняют, куда забросило курьеров. Существуют гипотезы, что дивы-заклинатели намеренно сбили телепорт цели и убили курьеров, другие объясняют это природными явлениями. Гульдис продолжает искать авантюристов, готовых воспроизвести ту ситуацию и разобраться с причиной катастрофы. Его недавние неудачи подорвали доверие народа, и группа подстрекателей пытается усадить на трон Пэшоу Зиралию — старшую дочь князя Зинло Аспентарского.

Цитадель Алхимика. Надземная часть цитадели выглядит как хорошо укреплённое, но в остальном ничем не примечательное строение, вырубленное в скале у подножия особенно зазубренной горы, которую местные называют



АРИМАН

Гнутой Бритвой. Несмотря на скромный фасад, подземная часть цитадели обширна и надёжно укреплена. Внутри её охраняют не только стражи, но и ловушки. Многие из них алхимической природы — странные творения одного из немногих людей, живущих в цитадели. Хотя многие считают, что этот человек и есть тот самый Артокус Кирран, изобретатель эликсира *солнечной орхидеи*, на памяти нынешнего поколения никто вне цитадели не видел алхимика. Тайные алхимические лаборатории где-то в глубине подземелья считаются самыми большими в регионе Внутреннего моря.



Туманное море

ДАЛЁКИЕ
СЕВЕРНЫЕ
ОСТРОВА



Мировоззрение: хаотич-
ное нейтральное

Столица: нет

Важные поселения: Колкая Вершина [2120],
Обещание [6300]

Правитель: нет

Государственный строй: меняется от острова к острову

Языки: ацланти, всеобщий, скальдический, халлит,
эльфийский

Религия: Гозрей, Горум, Дезна, Тораг, Эрастил

Туманное море — часть Аркадийского океана у северо-западного побережья Авистана. Оно тянется от челийской границы до замёрзших пределов Короны Мира. Там сталкиваются и раскалываются на части ледники размером с целую страну и нависают туманы, давшие морю название. Несмотря на обилие морской живности и довольно спокойные воды, Туманное море — опасное место, где резко налетевший шквал может поглотить даже самые большие суда. Многие, кто отправляется покорять его волны, так и не уходят дальше 50 миль от авистанского берега.

ИСТОРИЯ

Туманное море не принадлежит какому-либо одному государству, и для большинства обитателей его пустынных



берегов и разбросанных островов это нейтральные воды, которыми владеют лишь те, кто ловит в них рыбу. Некоторые гавани — это просто сглаженные волнами скалы, но и здесь имеется несколько заметных поселений. Многие из тех, кто забрался так далеко от надёжного материка, живут по тем же традициям, что и тысячи лет назад.

Два региона — Суровый архипелаг и островное государство Эрмея — занимают особое место в анналах Туманного моря.

Суровый архипелаг

Самый большой участок суши в Туманном море начинается близ западных отрогов Кодарских гор. Это цепь крупных островов длиной более 300 миль. Сюда входит бесчисленное множество безымянных и необитаемых островков, населённых лишь птицами и прочей живностью, что летает или плавает между ними. Но многие острова достаточно велики, и на них существуют деревни рыбаков и китобоев и даже полноценные сельскохозяйственные общины. За свою историю многие из этих общин не раз попадали под власть Королей Линнормов, но после смерти вожда они часто возвращались к независимости.

Эрмея

Более 150 лет назад золотой дракон Менгкар разозлился на человечество. Много поколений он наблюдал, как враждебные государства и религии нападают друг на друга, будто муравьи, как они сражаются, любят и умирают из-за бесконечной череды неверных решений и всегда отказываются реализовывать свой природный потенциал. Но даже осуждая людей за недалекость, он восхищался их упрямой жизнестойкостью — дракон видел, как легко при некотором руководстве из них можно вылепить нечто действительно ценное. Будучи от природы великодушным и благородным, он решил усовершенствовать человечество.

Менгкар тут же переселился на необитаемый остров на юге Туманного моря, где можно было провести чистый эксперимент. Затем он начал уговаривать добровольцев из лучших представителей человечества участвовать в том, что он назвал «Блистательным подвигом», — в утопическом проекте, который начался с основания на острове единственного города, Обещания. Здесь, вдали от войн и идеологической борьбы, эти идеальные люди могли совершенствоваться в искусстве и улучшать свои тела, чтобы каждое следующее поколение становилось здоровее, умнее и талантливее, чем предыдущее. Под бдительным и строгим присмотром дракона население увеличилось и расцвело. Жизнь на Эрмее легка и наполнена смыслом — по крайней мере, так утверждают послы.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Более половины укромных бухт и фьордов Сурового архипелага, вместе с их террасными горными фермами и неприступными цитаделями, принадлежат разным кланам Королей Линнормов (подробнее о Королях Линнормов см. стр. 82). Остальные в основном населены суровым независимым народом, не признающим никакой власти и храбро защищающим свой дом. Мало какому государству хватало сил и желания огнём и мечом выгонять этот народ с насиженных мест. При появлении на горизонте драккаров жители скрываются в горах или осыпают врага градом горящих стрел, пока завоеватели не сворачивают на юг, к более гостеприимным берегам.

На Эрмее всё по-другому. Здесь правит полноценная меритократия, и практически каждый гражданин обладает какими-то полномочиями в своей области. Хотя последнее слово всегда остаётся за Менгкар, дракон достаточно мудр, чтобы позволить подданным самим решать большинство вопросов, кроме самых важных. Для этого он создал Совет Просвещённых. В совете 13 выборных членов,

которые занимаются большинством текущих дел, собирают информацию и дают советы дракону по важным вопросам.

Берега Эрмеи хорошо укреплены, и чужаков редко пускают куда-либо, кроме торговых доков. Иммиграцию строго контролирует сам Менгкар, и единственный способ стать гражданином — получить приглашение от одного из тайных агентов, которые следят за подвигами героев в разных странах, доносят эту информацию до Совета Просвещённых и рассылают приглашения тем зарубежным знаменитостям, кого совет сочтёт достойными. Приглашённым однократно предлагают присоединиться к этому государству в его движении к совершенству и поселиться на Эрмее, в комфорте и безопасности. Всё, что требуется взамен, — передать власть над своей жизнью Менгкару, соглашаясь во всём подчиняться мудрому дракону.

Дети, рождённые на Эрмее, получают все преимущества: их учат магии, искусству, наукам и военным дисциплинам согласно их интересам — но только до 16 лет. В этом возрасте они проходят испытание и часто получают шанс стать гражданами. Детей, которые отказались проходить испытание или были признаны недостойными, отсылают прочь и запрещают им любые контакты с Эрмеей. Образование пар и браки среди граждан поощряются, но ухаживание — процесс долгий и часто направляется правительственными чиновниками, в обязанности которых входит закрепление в потомстве благоприятных черт. Хотя большинство жителей острова — люди, Менгкар порой допускает представителей других гуманоидных народов, если те хорошо проявили себя в нужной области или если он считает, что они послужат хорошим вкладом в генофонд страны. Например, периодическое добавление эльфийской крови наделяет потомство способностью к долгожительству и физической привлекательностью.

Хотя в своих немногочисленных контактах с внешним миром Эрмея всегда ведёт себя честно и вежливо, пусть и прохладно, не все одобряют её цели. Для многих отвратительна сама идея направленного отбора людей, как лошадей или собак, и несколько главных религий (в частности, церкви Дезны, Эрастила, Саренрэй и Шелин) осудили действия этой страны. Правда, их гнев могло вызвать упорное нежелание Менгкара допускать на остров какую-либо религиозную организацию. Но для жителей Эрмеи их страна остаётся сияющим оплотом добродетели, главной надеждой человечества на избавление от мелочных конфликтов и будущее величие. Любое решение в стране принимается во благо, как того требует Менгкар. Сам дракон искренне верит в свои цели и остаётся праведным и чистым, даже когда вынужден отдавать такие неприятные приказы, как уничтожение



ЭЛЬФ КОЛКОЙ
ВЕРШИНЫ



Туманное море

Туманное море



гражданина, не оправдавшего надежд или угрожающего разрушить систему. Дракон старается давать своим подданным столько свободы, сколько, по его мнению, те могут осилить, — в конце концов, он отобрал самых достойных и верит, что они имеют право следовать своим стремлениям на пути к величию. Но, когда нужно, Менгкар без стеснения применяет абсолютную власть. Более того, поскольку все, кто принимает приглашение совета, должны подписать договор о передаче всех полномочий дракону, Менгкар знает, что его власть законна и справедлива, и любой из граждан, кто не желает положить жизнь ради общей цели, должен был внимательнее читать договор.

При таких благородных целях и благополучном, прогрессивном обществе об эрмейском гражданстве мечтают по всему миру. И немало тех, кто пересёк океан лишь для того, чтобы получить вежливый, но жёсткий отказ у песчаных стен Обещания. (Порой отвергнутые кандидаты пытаются высадиться на остров в другом месте и незаметно просочиться в город, но о них потом редко что-нибудь слышно.) Приглашение на остров не так-то просто получить, каждый год лишь несколько человек со всего Голариона принимают в общество Эрмеи. Каждое такое приглашение — итог

тщательной работы Совета Просвещённых, который порой годами следит за потенциальным гражданином, прежде чем ему открыться. Агенты Эрмеи часто представляются соратниками, помощниками или бардами, составляющими летопись деяний героя. Получив приглашение, можно раздумывать сколько угодно, но принятое решение изменить уже нельзя. Как только приглашение принято, нового гражданина осыпают подарками и отвозят за счёт государства на остров, где он подписывает знаменитый «Договор о гражданстве» в присутствии самого Менгкара, а затем селится в городе, имея всё необходимое, чтобы начать новую просветлённую жизнь.

Порой по каким-либо причинам гражданин впадает в немилость или ребёнок, рождённый на Эрмее, проваливает испытание, требующееся для подтверждения его высокого статуса. Когда такое случается, совет делает всё возможное, чтобы совместно с этим гражданином решить проблемы, которые могли привести к лишению прав или неудаче в испытании. Если это не помогает, виновных тихо выслают с позором, а общество делает всё, чтобы забыть об этом и двигаться дальше. Эрмейцы уверены, что изгнанников отправляют на материк, снабдив всем необходимым для того,

чтобы начать там новую жизнь, а обгоревшие трупы, которые море выбрасывает на берег острова, считают жертвами пиратов.

Жизнь в Эрмее — как в самом Обещании, так и на любой из снабжающих его ферм (в сельском хозяйстве тоже есть свои новаторы) — чудесна, как в сказке. А то, что немногие моряки, которым позволено здесь торговать, шёпотом рассказывают о потаённом страхе, о мятежниках, скрывающихся в лесах на дальней стороне острова и внутри самого Совета Просвещённых, — наверняка ошибки и домыслы.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Гогподда. В открытом море океанские течения несут обломки кораблекрушений и плавник, сплетают их водорослями и распухшими трупами морских животных и создают трясину во много миль шириной и в десятки футов толщиной. Хотя такие конгломераты — обычное явление, мусорное поле, известное как Гогподда, уникально: там есть сухопутные жители. Давным-давно исследовательские корабли гномов потерпели крушение, завязнув в этой свалке. Гномы быстро поняли, что поле плавучего мусора достаточно устойчиво, чтобы выдерживать их вес, и то, что казалось просто помойкой, на самом деле кишит жизнью — от креветок и рыб, населяющих обломки, до растений, занесённых сюда морскими птицами. Хотя в конце концов гномы отремонтировали корабли и вернулись на материк, некоторые решили остаться и подробнее исследовать новый плавучий дом. Ушедшим они велели распространить весть о том, что на Гогподде рады всем.

Иррер. Бежав из Первого мира на Материальный план много веков назад, небольшая группа гномов собралась на Суровом архипелаге, чтобы основать монастырь для медитаций и исследований. Построенные ими башни стали известны как Цитадели Шэй, а рядом вскоре вырос посёлок Иррер. Цитадели Шэй, стоящие у подножия водопада на гористом островке между Хальгримом и Колкой Вершиной, почти целиком скрыты от глаз постоянным туманом. Но винтовые башни прозрачного, переливающегося всеми цветами радуги стеклянного монастыря поднимаются высоко над дымкой и видны даже в самые пасмурные дни.

В Иррер часто приходят за ответами или за новым опытом гномы-паломники, особенно те, кто страдает от выцветания. И хотя монахов мало интересует внешний мир, они сильно зависят от жителей Иррера.

Колкая Вершина. Заклятые враги древних ацланти (ныне вымерших) и аболетов (вполне живых), странные эльфы Колкой Вершины, закрывающие лица масками, по возвращении из Совириана быстро приспособились к здешней жизни. Они построили себе новый дом на западной оконечности архипелага — а затем отгородились от всего мира. Эти блед-

нокожие эльфы редко соглашаются говорить с чужаками на каком-либо языке, кроме ацланти. Они ведут себя пугающе чуждо, почти не смотрят друг на друга во время разговора и часто замирают на полуслове или склоняют голову так, будто прислушиваются к каким-то далёким звукам. Рядом с их огромной башней есть маленькие каменистые пляжи, а в море у берега закреплены на якорях плавучие платформы. Это замкнутое сообщество занимается рыбной ловлей, подводным плаванием и защищает артефакты и руины погибшего Ацланта, которые считает своими по праву. Эльфы Колкой Вершины объявили себя законными наследниками древних ацланти — ничем это не объясняя. Из-за их притязаний порой случаются стычки с искателями сокровищ, но невероятно быстрые парусные суда

эльфов быстро разбираются с теми, кто осмеливается спорить с их командирами в пугающих масках.

Обещание. Единственное значимое поселение на Эрмее окружено стенами из красного песчаника, такими высокими, что дома не видно с моря. И лишь просторные доки в городской гавани дают укрытие отважным морякам из других стран. За стенами — чудеса современной архитектуры: башни, купола, улицы и нависающие над ними крытые переходы. Везде поддерживается идеальная чистота. Торговля полностью отсутствует, поскольку горожане могут сами брать всё, что им нужно, и так же свободно отдавать. Тех, кто злоупотребляет этим правилом, выявляют и наказывают соседи и совет. На невысоком холме стоит дворец с отливающими золотом стенами, в котором заседает Совет Просвещённых и живёт сам Менгкар.



КОЛКАЯ ВЕРШИНА



Усталав

ТУМАННАЯ СТРАНА
ГОТИЧЕСКИХ КОШМАРОВ

Мировоззрение: нейтральное злое

Столица: Калифас (15 640)

Важные поселения: Ардаг (2113),

Ардис (12 080), Берус (414), Виш (2556), Вонтиль (733), Дроздовые

Топи (3480), Замок Одранто (48),

Ильмарш (556), Каркау (10 240), Кафель (2385), Кор-

вишиор (486), Курто (962), Краснолист (62), Лепид-

штадт (9780), Рейвенгро (311), Тамривена (3620), Холм

Мертвецов (9200), Цеска (1160), Шато-Дулёр (153)

Правитель: князь Адуар Ордранти III

Государственный строй: неустойчивый союз графств

Языки: варисийский, всеобщий, скальдический

Религия: Дезна, Ургатоа, Фаразма



История Бессмертного княжества Усталав полна трагедий и поблёкшей славы. Княжество цепляется за своё легендарное прошлое и одновременно пытается забыть века ужаса. Повсюду — от окутанных туманом берегов озера Энкартан до зарослей Дрожащего леса — это беспокойное государство пользуется недоброй славой, как место рождения и воскрешения тиранов.

ИСТОРИЯ

В эпоху Воцарения легендарный герой Соивидия Устав изгнал из земель, окружающих Голодные горы, жестокие



племена келлидов с их мерзкой магией и нашёл здесь новую родину для своего неприкаянного народа. После победы этот вождь поделил землю между своими помощниками и союзниками согласно деяниям и заслугам их древних родов. Более 500 лет новое королевство Усталав следовало за рогатой короной рода Устав, но со временем варисийские кланы стали ссориться из-за земель, наследственных прав и чести давно умерших предков. Столкнувшись с угрозой гражданской войны, король Кальдеморов разделил страну на 16 графств, узаконив владения самых влиятельных семейств, и даровал им широкие административные полномочия при условии, что они остаются верны ему и выполняют требования короны.

После этого несколько столетий страна наслаждалась миром — невозвратный золотой век среди ужасов прошлого. Но правители Усталава не знали, что эта земля уже отравлена, осквернена нетленными останками военного вождя Тар-Бафона, который в 3203 году О. А. возродился в облике короля-лича, Шепчущего Деспота.

Призвав орков из суровых земель Белкзена и легионы древних мертвецов, король-лич направил свой злобный военный и мистический гений против не готового дать отпор

Усталава, осадив страну снаружи и изнутри. Пока жители княжества вели отчаянную войну, каждый павший солдат пополнял ряды нежити, и к 3206 году Усталав стал королевством смерти. Более 600 лет Шепчущий Деспот правил жуткой империей, выросшей на мёртвом теле страны. Когда Блистательному походу наконец удалось заточить этого бессмертного в Висельной башне, победоносные рыцари освободили живых рабов лица и вернули разорённые графства уцелевшим жителям.

Восстановленное и заново поименованное Бессмертное княжество Усталав унаследовало большинство законов и принципов из своего легендарного прошлого. Но поскольку род Соивидии Устава давно прервался, корона перешла к другим семьям, имевшим лишь отдалённое родство с древним героем. Началась эра медленного восстановления, усобиц и слабых правителей. Сама страна изменилась, как и существа, бродящие в её пределах. Хотя Шепчущий Деспот был повержен, его слуги оказались коварны и необычайно терпеливы; они прятались в самой густой тени и в руинах, оставшихся после эпохи страданий. Забытые враги Усталава также выползли из укрытий — твари, которые считались вымышленными, и неупокоенные души убитых келлидских язычников. В воде, на земле, в небесах зашевелились древние чудовища, пробуждённые могуществом Деспота, и обратили свои взоры на ничего не подозревающую страну.

Хотя в последние века Усталав был снова заселён и стал островком цивилизации на диких северных берегах озера Энкартан, шрамы тех жутких лет до сих пор кровоточат. Смертельно опасные отряды орков, дикие варвары и безжалостные фанатики скопились у границ, в то время как внутри страны жуткие твари, тайные организации и противоестественные существа бродят по ночам и являются жителям в кошмарах. Из-за всего этого народ Усталава подозрителен и склонен к древним суевериям. Усталавцы жёстко придерживаются традиций и почитают мрачных богов. Хотя почти всюду в стране слепо верят пугающим слухам и предрассудкам, многие пытаются найти смысл среди этой тьмы, что привело к развитию искусства, религии и науки. Но Усталав неохотно делится своими тайнами и не любит перемены, и многие, кто смотрит во тьму, сами попадают под её власть.

За последние 40 лет Усталав пережил немало потрясений, от смены режима и и переноса столицы до переворотов, как бескровных, так и кровавых.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Хотя князь Адуар Ордранти III единолично правит Усталавом, не только его воля определяет судьбу страны. На западе три Палатината сформировали местные советы мудрейших и влиятельнейших, хотя их постоянно сменяющие друг друга представители имеют удручающе малый вес при дворе. Правители центральных графств обладают самым большим влиянием на страну и народ. Пользуясь свободой, правящие

семьи Усталава преобразовали свои уделы согласно собственным амбициям или мелким порокам. Хотя каждый граф присягает на верность престолу, десятилетия придворных интриг, непонятные законы, поправки и исключения связывают руки даже князю, не позволяя вмешиваться в дела графств, кроме самых вопиющих случаев.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Все графства Усталава делятся на три крупных региона: Вирлич, Палатинаты и Соивола.

Вирлич

Около 1500 лет назад Усталав стал первой жертвой легендарного Шепчущего Деспота. Хотя с поражением деспота в 3827 году страна обрела свободу и вернулась к прежней форме правления, поколения геноцида и катастроф превратили Вирлич в искалеченную и проклятую землю.

Вирлич окружает Висельную башню, тюрьму Шепчущего Деспота. В остроконечной башне из забуренного чёрного камня и рваного железа запечатаны останки бессмертного владыки-лица. Предполагается, что отсюда он не сможет больше никому навредить.

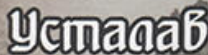
Окрестные земли — бывшие графства Вирхольт и Гродлич — отравлены самим наличием Висельной башни. Никто в здравом уме не станет жить в Вирличе — люди и другие народы обоснованно избегают этих мест, исхлещенных неестественными бурями, заросших поражёнными растениями и окутанных легендами о неупокоенных мертвецах. Лишь патрули из соседнего Последнего Оплота регулярно посещают эти края, неся вековой дозор у трона бессмертного деспота. И всё же, несмотря на все ужасы, Вирлич привлекает исследователей и мистиков, жаждущих раскрыть тайны Шепчущего Деспота. Эти тайны увековечены в жутких преданиях, связанных с развалинами таких строений, как собор в Ренчёрче, Дворец Искажений Гастерхолл и Сад Свинца.

Палатинаты

В 4670 году графство Лозери после череды почти бескровных переворотов сбросило власть графа, заменив его советом политически подкованных граждан. Не вникавший в дела графства князь Валислав быстро признал независимость Лозери, Велана и нового графства Кантеруол. Вместе их называют Палатинатами.

Велан. Когда жители Лозери изгнали графа Ботурна, хитрый граф Каромарк Веланский почуял, куда ветер дует, и отрёкся от власти. Он удалился в своё имение на Диппельмерских болотах к северу от Лепидштадта. Правда, после отречения Каромарка жизнь в Велане практически не изменилась.

Кантеруол. Кантеруол — житница страны, здесь выращивают почти половину зерна в Усталаве. Этот факт сыграл важную роль в освобождении Кантеруола от наследного правителя. С момента основания графства эта земля защищает границу с Белкзеном и, с недавних пор, с жуткими



Лозери. Графство Лозери, управляемое группой состоятельных, но отнюдь не знатных граждан, потакает богачам, приезжающим сюда поохотиться. Простые жители Лозери не видят особой разницы между правлением изгнанного графа Ботурна и сменившего его совета; многие жалуются, что граф хотя бы обеспечивал охрану граничащих с лесом районов. В последние годы ходят слухи о Дьяволе в Сером (внешность и размер этой твари разные источники описывают по-разному), который бродит в лесах и пугает людей, а совет в Курто ничего не делает.

Занимающие всю восточную половину страны земли Соиводы по-разному справлялись с тяжёлыми временами.

Ардеаль. Родина легендарного Соивидии Устава, место расположения бывшей столицы и предполагаемое сердце Устава — всё это Ардеаль. Столетиями Ардис был обителью писателей, поэтов, мастеров, князей и усталавской элиты. Однако сегодня его слава померкла. Весь блеск Ардеала остался в воспоминаниях и в мрачном полувывысле стареющих писателей вроде Эйлсон Киндлер, чьи готические романы — одни из самых читаемых и любимых во всём регионе Внутреннего моря.

Варно. Сплочённый народ Варно процветает в краю озёр и густых лесов. Климат здесь переменчивый,

и за несколькими годами изобилия может следовать многолетний голод, когда люди ожесточаются даже против ближайших друзей.

Версекс. Поскольку большая часть земель здесь мало пригодна для сельского хозяйства, народ Версекса живёт добычей полезных ископаемых и перевозками по суровым водам залива Авалон. За пределами оживлённого посёлка Дроздовые Топи берега и нагорья Версекса населяют замкнутые общины, подозрительные к чужакам. Особенно необычен Хоам Мертвецов — город, построенный на древнем кургане, и Ильмарш, где неуживчивые кланы рыбаков ведут дела со странными тенями глубин.

Калифас. Душа Усталава издавна живёт в самом большом его городе — туманном Калифасе. Недавно этот город стал официальной столицей страны. Торговые перевозки по озеру Энкартан приносят немалый доход местной знати, но вместе с тем приводят к появлению в городе массы приезжих, частые исчезновения среди которых никого не удивляют. Удалённая от побережья часть графства во многом сохранила своё провинциальное очарование. Виноградники, выработки алебастра и парфюмерные мастерские в многочисленных посёлках ремесленников по берегам рек Дроа и Райтезо обеспечивают нужды купающегося в роскоши юга.

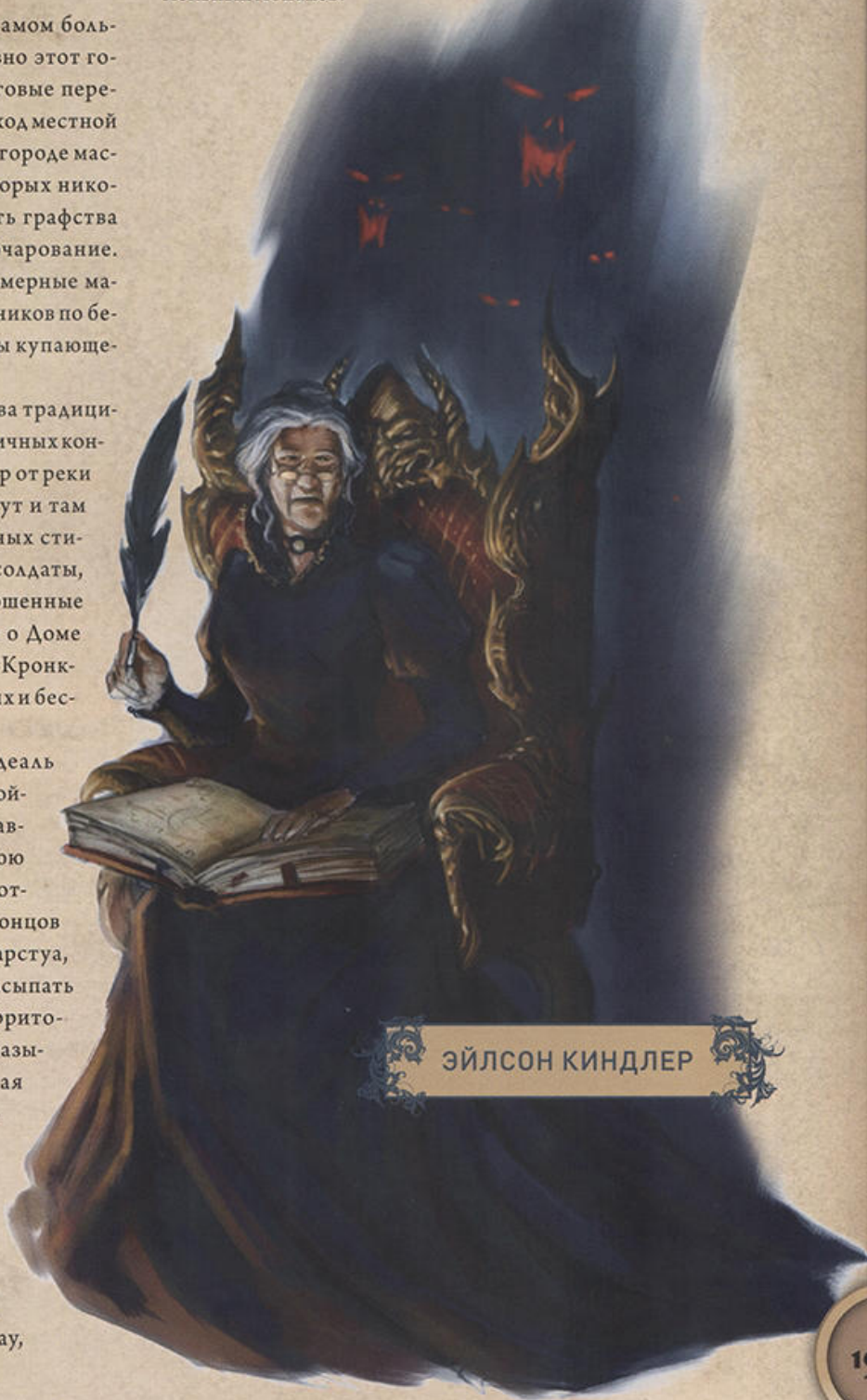
Одранто. Охраной северных границ Усталава традиционно занимались графы Одранто. Века приграничных конфликтов, загнавших свирепых келлидов на север от реки Мутрей, наложили отпечаток на эти земли: тут и там видны развалины замков разных архитектурных стилей. Некоторые из них до сих пор охраняют солдаты, но в основном жители Одранто обходят заброшенные крепости стороной, напуганные преданиями о Доме Бемаль, земле Забытых Слёз и страшном замке Кронквист, в которых говорится о древних проклятиях и бесчестных поступках.

Рытвины. В 4689 году Барстуа втянул Ардеаль и Варно в гражданскую войну, известную как Война без противников. Эта борьба за обладание равниной Драгосвет превратилась в четырёхлетнюю унылую и бесполезную позиционную войну с сотнями погибших из-за клочка земли. В конце концов граф Неска сдался и отозвал свою армию в Барстуа, правда, перед уходом отдал приказ сжечь и засыпать солью каждый дюйм оставленной земли. Территория, некогда известная как Фурсина, теперь называется Рытвинами — мёртвая равнина, изрытая лабиринтами окопов и населённая призраками погибших.

Синария. В этой стране холодных болот и заросших мхами лесов жители кормятся за счёт небольшого плодородного участка по берегам озера Профирия. Урожай с этих плантаций стекает в Кáркау — искру света в мрачной глуши. Стоящий на воде город Каркау,

прозванный Деревней голосов, известен благодаря своему Оперному театру и давним музыкальным традициям. Город построен над большим подземным озером, поэтому фундамент его пронизан лабиринтом затопленных тоннелей и каналов.

Ульказар. В самом маленьком из графств Усталава расположены самые высокие пики Голодных гор. Кроме нескольких одиноких отшельников и охотников, мало кто селится в этих негостеприимных местах. Высоко в горах стоит малоизвестный монастырь За-весы, обитель загадочных безмолвных монахов.



ЭЙЛСОН КИНДЛЕР



Челля

ДЬЯВОЛЬСКАЯ ИМПЕРИЯ

Мировоззрение: принципиальное злое

Столица: Эгориан (82 100)

Важные поселения: Бельде

(4200), Брастлварк (3500),

Вайр (17300), Весткраун (114 700), Вестпул (1350),

Восточный Риккан (1295), Декариум (3564), Кантария

(1200), Кинтарго (11 900), Корентин (24 300), Кхари

(2450), Лекастель (14 690), Лонгакр (1590), Мачини

(13 600), Мизариас (2450), Оплот Таггуна (6780),

Остенсо (14 200), Пецак (4800), Ремезиана (19 450),

Сенара (5200), Хальмирис (2440), Хинджи (14 456)

Правитель: её преисподнее величество, королева

Аброгайл II из Трижды проклятого дома Трун

Государственный строй: имперская бюрократия
благородных семей

Языки: всеобщий, дьявольский

Религия: Абадар, Асмодей, Зон-Кутон, Иомедэй, Эрастил



Смерть Ародена чуть больше столетия назад навеки изменила Челийскую империю. Её вассальные государства сразу восстали, а сама Челля на тридцать лет погрузилась в кровавую гражданскую войну, с которой покончила лишь нынешняя аристократия дьяволопоклонников — Трижды проклятый дом Трун. Сегодня Челля — государство без надежды, упадочная империя, потерявшая

как престиж, так и колониальное богатство, но бредящая величием вслед за своим дьявольским двором и его жуткими сообщниками. Это пятно на челе Голариона и насмешка над тем, что некогда было величайшим королевством человечества. Однако простой народ Челли благодарен дому Трун за спасение умирающего государства. И если платой за цивилизацию и предотвращение ещё более страшной гражданской войны является жестокое правительство и дьявольская церковь, большинство граждан с радостью идут на эту сделку. Увы, служение церкви часто превращается в рабство. Особенно в этом смысле страдают полурослики; их называют «шнырями» и относятся с презрением и издёвкой. Тифлингов часто считают хуже отбросов, живым свидетельством потери контроля над дьявольским искушением, и они появляются на людях только в статусе экзотических рабов или беглых преступников.

ИСТОРИЯ

Челля главенствовала в Авистане более шестисот лет, после того как челийский король Аспект Сладкоречивый отделился от Талдора, дипломатическим путём присоединил Андоран и завоевал Искер и Голт. Эти события породили

многовековую традицию захватов и славы, вознес Челию к высотам цивилизации. Вскоре это государство покорило и поглотило множество разных этносов и культур, так что во многих регионах правящую элиту или высшую касту составляли челийцы, связанные с империей кровью и традициями. Империя продолжала расширяться, и в ожидании возвращения Ародена, бога-покровителя Челии, никто из челийцев не сомневался, что они со временем достигнут могущества (и богатства) Древнего Ацланта.

Затем случилось необъяснимое. Вместо того чтобы вернуться, Ароден умер, а вместе с ним умерла и часть Челии. Когда император утратил свой небесный мандат, несколько влиятельных знатных домов восстали, повергнув сердце империи в гражданскую войну. Более 30 лет Челию терзали анархия и война, пока трон не захватили и не удержали дом Трун и его союзники. Королева Аброгаиль I, её преисподнее челийское величество, включила в ряды своей армии скованных дьяволов из глубин Преисподней. Она умирала недовольство в сердце империи и этим обеспечила новому режиму некоторую легитимность и уважение. Мало кто из богобоязненных граждан Челии одобрял страшные методы дьяволопоклонников, но везде, где они воцарялись, варварство и жестокость вскоре отступали, и в королевстве установился мрачный мир.

Вскоре после захвата власти новое правительство перенесло свой административный центр в портовый город Эгориан и быстро подчинило себе многие прежние владения Челийской империи. За несколько месяцев новый режим не только восстановил границы империи, но и приготовился расширить их. Однако, к несчастью для эгорианского правительства, дьявольские кошунства дома Трун настроили общественное мнение против Челии. Народы Голта и Андорана восстали и сбросили челийские оковы. Дом Трун с неохотой позволил бывшим вассалам отделиться, сосредоточив свои усилия на доходных колониях Саргава в Гарунде и Якорный Предел в далёкой Аркадии.

Несмотря на потерю почти половины своих владений, Челия остаётся одним из крупнейших государств Голариона. Влияние Челии простирается на севере до земель Королей Линнормов, на юге до Саргавы в Гарунде и на востоке до Талдора и Кадиры. Элементы челийской культуры можно увидеть в десятках стран мира — особенно в портах и торговых городах. На самом деле искусство, театр и музыка (особенно опера) обрели чрезвычайную популярность в современной Челии хотя бы из-за того, что её жителям нужен способ отвлечься от реальности.

ФОРМА ПРАВЛЕНИЯ

Стоящие у власти дьяволопоклонники — новая аристократия империи. Многие правящие дома носят титулы вроде оберграфов и обергерцогов, причём самые пышные титулы часто достаются тем семьям, которые получили дворянство лишь после возвышения дома Трун. Благородные дома, существовавшие до смерти Ародена, по большей части сохранили свою силу и влиятельность, но тем, кто оказался в милости у дома Трун, досталось больше всего почестей и богатства. Несмотря на все их притязания,

сомнительную мораль и недавний приход к власти, эти благородные дома управляют Челией более эффективно, чем их предшественники до гражданской войны. Под красно-чёрными знамёнами Асмодея Челия вновь пытается достичь если не былой праведности, так хотя бы прежней славы.

Дом Трун и большинство челийской знати сотрудничают с дьяволами и прочими агентами Преисподней. Новая и старая аристократия заключают соглашения с её обитателями, получая от таких сделок невероятную силу — правда, не всегда ясно, какой ценой. Не все благородные дома рады влиянию Преисподней, но тот, кому недостаёт ума сохранять нейтралитет, быстро погибает. При всём при этом дом Трун считает себя главным в этом союзе.

В управлении страной правительство в Эгориане полагается как на своих дьявольских союзников и слуг, так и на человеческих подданных. Среди их самых могущественных орудий — далёкие

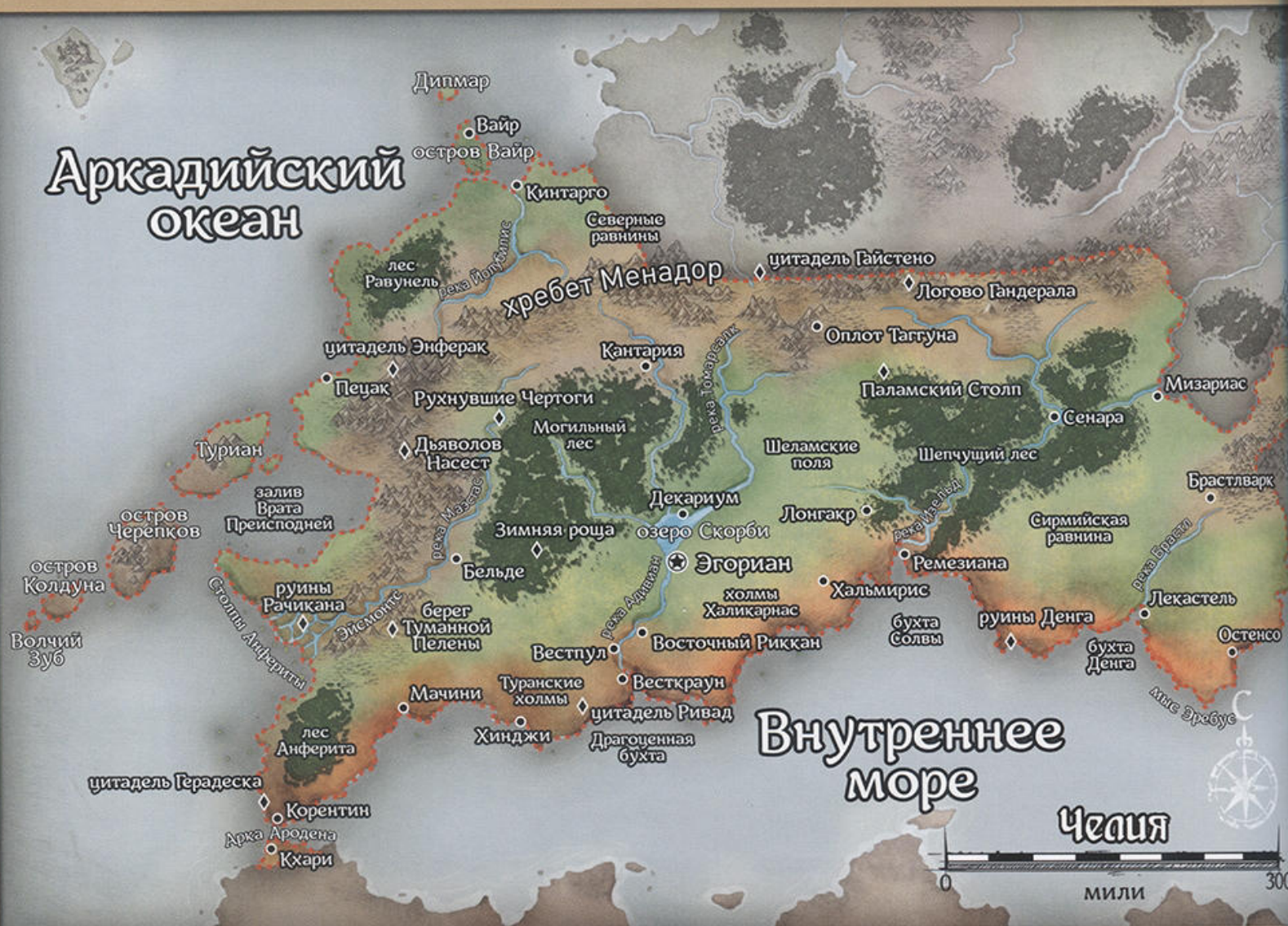
от утончённости Рыцари Преисподней. Эти рыцари и их адские союзники выкорчёвывают ростки мятежа в сердце империи и являются каноническим образцом челийской преданности закону и порядку. Кроме них, Челия содержит огромную регулярную армию и флот, и в военном отношении это одно из самых сильных государств Голариона.

Несмотря на государственную поддержку дьяволопоклонничества, рабства и прочих мрачных вещей, простой народ продолжает жить так же, как раньше. Но, в отличие от прошлых времён, в их душах поселился страх. Большинство прежних богов популярны до сих пор, но каждый челиец как минимум делает вид, что выше всех ставит Асмодея. В каждом доме, хижине и съёмной комнате есть маленькая часовня или символ этого дьявола-бога.

Политика правительства по усмирению недовольства сделала людей недоверчивыми и замкнутыми. Даже те, кто равнодушен к дьявольскому порядку, ради денег и продвижения сдают властям подозреваемых в предательстве. Челийцы, работающие в жестокой новой системе — или даже



КОРОЛЕВА
АБРОГАЙЛЬ II



поддерживающие её лишь на словах, продолжают набирать силу и престиж в государстве, в то время как те, кто не может или не желает играть по этим правилам, страдает от притеснений и унижений.

Королева Аброгаиль II, праправнучка своей тёзки и шестая правительница с тех пор, как дом Трун захватил власть в Челии, — женщина красивая и безжалостная. Её власть над исчадием ада Гортоклеком, тем самым дьяволом, который помог её прапрабабке завоевать Челию семьдесят лет назад, — лишь одно из орудий, при помощи которых она правит государством. Аброгаиль II держит при своём дворе графиню Арилату, эринию, которую, по слухам, прислал сам Асмодей, чтобы наставлять юную королеву. Несмотря на обилие адских советников, самые надёжные помощники королевы Аброгаиль — её острый ум и дерзкие замыслы. И то, что у Челии сегодня есть реальный шанс вернуть былую славу, — прямой результат её правления.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР

Арка Ародена. Этот полуразрушенный монолитный мост нависает над проливом Ародена, отделяющим Авистан от Гарунда. Арка вздымается на несколько сотен футов

над водой и тянется более чем на 15 миль, связывая Корентин в Челии с Рахадумом на юге. К великому неудовольствию Рахадума, Челия сохраняет контроль над клочком земли на другом берегу Внутреннего моря. Примерно треть этой огромной древней арки обвалилась, сделав её бесполезной в качестве переправы.

Брастварк. Родина бесчисленных алхимиков и художников, бардов и волшебников, Брастварк постоянно меняет облик. Монументальная скульптура вкупе с фантастической архитектурой придают городу суетливый, хаотический вид. В этом городе самое большое в Авистане (и, возможно, в мире) скопление гномов. Здесь живёт Друм Терновая Скрипка — самопровозглашённый гномий король и, теоретически, повелитель всех гномов. При этом он является вассалом королевы Аброгаиль II.

Весткраун. Некогда здесь был центр челийской цивилизации и столица империи, но сейчас золотой фасад Весткрауна осыпается от небрежения. Остатки прежде могущественных, а ныне опальных знатных домов сражаются за власть в городе. Теневые звери, привезённые из Нидаля для охоты за возможными мятежниками, по ночам бродят по улицам этого древнего города, пожирая как предателей, так и лояльных граждан.

Дьяволов Насест. Этот печально известный участок западного побережья Авистана издавна бередил воображение челийцев. Долгие века в его башнях совершались жуткие убийства и мелькали дьявольские тени, а в местных преданиях упоминались крылатые дьяволы. Вершины смертельно опасны и практически недостижимы по суше из-за странных каменных шпилей и неестественно глубоких провалов. Те, кому удалётся выжить в этих беспощадных местах, вскоре обнаруживают, что здешние обитатели, темнокрылые стриксы, не любят чужаков.

Кинтарго. Этот посёлок стоит в устье могучей реки Йолубилис. Отсюда отплывает большинство челийских кораблей, идущих на север, в Варисию, или на запад, к Якорному Пределу. Поэтому после Весткрауна Кинтарго — самое космополитичное и гостеприимное из челийских поселений. Здесь часто ищут укрытие те, кто строит заговоры против дома Трун.

Корентин. Перед Бесконечной войной, когда Челия наконец отвоевала плацдарм в Гарунде, Девять фортов Корентина успешно отражали попытки гарундийских завоевателей пробиться в Авистан через Арку Ародена.

Могильный лес. Дремучий Могильный лес получил такое название, поскольку стоит на страже над могилами множества самозванных тиранов. Говорят, в нём скрываются несколько групп друидов. Легенды гласят, что в глубине леса есть роща, где Аброгаиль I заключила сделку с Асмодеем.

Остенсо. Обширные доки и причалы Остенсо составляют почти четверть города. Другая четверть стоит на каменной линии, известной как Охранный волнолом, которая на полмили врезается в океан, формируя знаменитую естественную гавань.

Будучи самой большой военной верфью в Авистане, Остенсо является местом стоянки челийского флота — главной военной силы на водах Внутреннего моря. Солдаты и моряки из Остенсо защищают Челию от её мятежного соседа на востоке, хотя внимательный наблюдатель заметит, что собранные здесь военные силы скорее наступательные, чем оборонительные.

Пецак. Среди острых вершин Дьяволова Насеста стоит большой город Пецак, рассадник мятежей и заговоров против новой аристократии Челии. Жёсткая морская блокада и осада длиной в год отрезали Пецак от остального мира.

Шепчущий лес. Ходят слухи, что где-то в глубине Шепчущего леса находятся врата в Преисподнюю. Безусловно, жуткое и многочисленное население Сенары — изгнанные тифлинги и прочие исчадия ада — говорит о том, что здесь не обошлось без дьявольского влияния. В другой части леса находится легендарная Шрамовая чаша, наводнённая

вредителями и грибами, — говорят, здесь открывается путь в Темноземье.

Эгориан. Также известный как Терновый город, Эгориан ошетилился башнями и минаретами, многие из которых украшены шипами или увенчаны острыми коническими крышами. Общественные строения выполнены преимущественно в готическом стиле и облицованы чёрным мрамором с красными прожилками, доставленным за большие деньги из далёкой Аркадии. Старый Эгориан — один из немногих районов города, не перестроенных по новым дьявольским порядкам, — принимает иностранных купцов и ремесленников. В Старом Эгориане сосредоточены все храмы, посвящённые не Асмодею и предводителям Преисподней, а другим богам.



АГЕНТ ДОМА ТРУН



Дальше от Внутреннего моря

На территории обширного региона Внутреннего моря полно возможностей для приключений, однако описанные выше страны — лишь часть мира Голарион. Рано или поздно искателя приключений может потянуть в дальние края, навстречу новым опасностям. Помимо Авистана и Гарунда, есть ещё шесть континентов, полных тайн и легенд и готовых вознаградить храбрых и предприимчивых: это Аркадия, Ацлант, Касмарон, Корона Мира, Тянь-Ша и Сарусан. Ниже дано краткое описание этих удивительных мест.

Грубая карта мира Голарион представлена на стр. 204 — следует заметить, что она рисует мир таким, каким его видят учёные Внутреннего моря. Очертания регионов искажены тем сильнее, чем дальше они от Внутреннего

моря, — в частности, океаны между континентами на самом деле куда больше, чем показано на карте. Точная карта земель за пределами Внутреннего моря — роскошь, о которой большинство учёных могут лишь мечтать. Но здесь хотя бы показаны расположение и приблизительные очертания материков.

АРКАДИЯ

Немногие корабли избежали предательских водоворотов и кровожадных морских чудовищ, оберегающих обломки Древнего Ацланта, и сумели переплыть Аркадийский океан, чтобы добраться до одноимённого континента. Аркадия — зелёный рай в тысячах миль к западу от Авистана. Исследователей, успешно проделавших путь туда и обратно,

можно пересчитать по пальцам. Они рассказывают о богатых природных ресурсах, роскошных пейзажах и свирепых местных жителях.

Ульфенские драккары Королей Линнормов впервые были в Аркадию 5000 лет назад. На скалистых северо-восточных берегах континента они основали поселение Валенхалл. Поначалу новая земля казалась не освоенной цивилизованными народами — край неиссякаемых природных богатств без защитников, если не считать отдельных чудовищ и хищных зверей. Однако со временем мрачные уроженцы Аркадии проявили себя, осыпав ульфенское поселение градом стрел и ударами томагавков. Но крепкая стена щитов и опасная болезнь, случайно занесённая из Авистана, проредили строй негостеприимных аборигенов, которых ульфы называли скрелингами. Между авистанцами и коренными аркадийцами установилось хрупкое равновесие, которое держится по сей день.

С древних времён Валенхалл был последним пристанищем Королей Линнормов, заключительной точкой их великого пути по морям Голариона. Пережив трудное, почти невозможное путешествие от острова к острову по самым северным морским путям Аркадийского океана, основатели Валенхалла и их потомки считают, что совершили духовное переселение в иной мир и нашли истинное посмертие, доступное только самым отважным воинам. Охраняемый эйнхериями и валькириями и управляемый троицей скрытных норн, Валенхалл кажется стоящим одной ногой в потустороннем мире. В его дела почти не вмешиваются скрелинги и другие авистанские поселения, такие как андоранская колония лесорубов и земледельцев в Элесомаре или ненасытные челийские горнодобывающие и работорговые компании в Канорусе и Якорном Пределе.

Но Аркадия — это не только Валенхалл и северные фьорды, заселённые Королями Линнормов. Этот континент — возможно, самый большой массив суши на Голарионе, и можно лишь догадываться, сколько тайн и открытий он хранит.

АЦЛАНТ

Отважнейшие из пиратов Внутреннего моря покидают берега цивилизованных земель и отправляются за океан в поисках неизведанного. В тысяче миль к западу от Арки Ародена находится кошмарный лабиринт из острых скал, водоворотов и неровных протоков, образовавшийся на месте гордого острова-континента Ацлант, первого из великих доисторических царств людей. Когда надменная элита Древнего Ацланта восстала против владык-аболетов, поднявших их из варварства, эти подводные гении обрушили на людей смерть с небес, запустив катаклизм, который затопил большую часть Ацланта и изуродовал соседние континенты Аркадию, Авистан и Гарунд. Таинственные морские эльфы Колкой Вершины до сих пор ходят по проливам между обломками континента на своих быстроходных судах и охраняют оставшиеся тайны своих древних

врагов — самой технически и магически продвинутой человеческой культуры в истории.

Невзирая на беспокойное море и морских чудовищ, в Ацлант по-прежнему стремится немало исследователей. Экспедиции в Ацлант, как и в Просторы Мванги, составляют значительную часть «Летописей Искателей». Многие люди ведут своё происхождение от ацланти, считая их империю первой и самой могущественной. И периодическое появление какой-нибудь бесценной реликвии из останков Ацланта подхлещивает интерес как антропологов, так и расхитителей могил. А могил там много.

Хотя большая часть Ацланта лежит под водой, оставшиеся утёсы изрыты древними ходами и пещерами, всё ещё видимыми сквозь морскую пену. Из воды под разными углами торчат статуи и полуобвалившиеся башни — свидетельства славы Древнего Ацланта, — маня безрассудных исследовать их древние чертоги. На уровне моря сохранилось мало доступных мест, так что авантюристам приходится забираться в руины магическим путём или совершать рискованные восхождения при помощи верёвок и блоков. В водоворотах у берегов Ацланта крутятся гниющие останки бесчисленных кораблей, разбившихся о скалы, — мрачное напоминание об опасностях этих мест.

Колония Солнечного храма. Во времена расцвета Талдора колонисты из вассального государства Андоран отправлялись на запад через Арку Ародена в поисках новых территорий. Пережив жестокие шторма, потопившие более десятка судов, уцелевший флот зашёл в одну из немногих гаваней Ацланта, не ушедших под воду. Но моряки посадили корабли на острые, как ножи, скалы, лишив себя шанса вернуться в Авистан.

Путешественники забрали всё, что можно, с разбитых кораблей и прошли три мили вглубь острова. На вершине большого холма они обнаружили древний храм, предположительно посвящённый забытому ацлантскому солнечному божеству, а рядом ещё несколько почти неповреждённых каменных строений. Возблагодарив Абадара за спасение, около 200 мужчин и женщин поселились в храме и стали общими силами строить колонию на краю земли. После этого мореплаватели не раз замечали странные огни в храме, и в первые несколько столетий отдельные сообщения из храмовой колонии достигали ушей талдорского наместника в Аугустане. Однако со временем сообщения стали приходить всё реже, и последнее было доставлено около 300 лет назад; в нём говорилось о каких-то «плачущих вратах» и о «внутреннем оке в душе каждого из нас». Расследование было прервано андоранской революцией и бешеными штормами в Аркадийском океане, но в колонии Солнечного храма до сих пор мерцают странные огни, и судьба её жителей покрыта тайной.

ГАРУНД

Верхняя треть этого континента входит в состав региона Внутреннего моря, но большая часть Гарунда лежит южнее.



Существует немного постоянных торговых путей на запад и на юг, а к восточным континентам в основном добираются через океан Обари, так что изучение Южного Гарунда остаётся на долю Искателей и Консорциума Аспидов.

В первых томах «Летописи Искателей» часто упоминаются странные земли к югу от Внутреннего моря. В частности, четвёртый том описывает путешествие Дарвина Геста вокруг Гарунда на борту захваченного пиратского корабля «Шёлковый кошель». Гест пишет о зазубренных береговых утёсах и о хорошо организованном матриархальном обществе, чьи традиции восходят, вероятно, ещё к Древнему Ацланту.

По стопам Геста пошли и другие исследователи, но их целью было описать береговую линию, а не обогнуть весь континент. Эти исследователи рассказывают о странных негостеприимных портах и о городах, построенных внутри и среди деревьев, о высоких курганах, похожих на термитники, но явно рассчитанных на куда более крупных существ, о болотах, где слышен ужасающий рёв и мерцают странные огни, и о бескрайних джунглях Просторов Мванги, покрывающих самый центр Гарунда.

Но не весь Гарунд представляет собой негостеприимную дику местность. Вдоль его берегов находится много стран,

и все они с одинаковым страхом и почтением относятся к Просторам Мванги, но сильно различаются по характеру и верованиям. Некоторые из них, как Чоксен или Тиракаван, представляют собой сравнительно маленькие колонии, не так давно основанные Вудрой или Келишем, но другие куда больше и древнее и населены в основном людьми гарундийского происхождения. Дехрукани — идилическое царство почитателей азат, которые строят невероятные хрустальные башни при помощи небесных мастеров, а Нурвачта — странное общество красивых людей, которые, как говорят, по ночам превращаются в ужасных пауков. Но, пожалуй, две крупнейшие империи Южного Гарунда — это болотистые дельты Друна, где правят людоящеры, едущие верхом на динозаврах, и могущественный матриархат Холомог, общество ремесленников и воинов, с которым когда-то встретился Дарвин Гест. Холомог раскинулся почти по всему юго-восточному побережью Гарунда. Знаменитое нападение одной из его армий под руководством изменницы-пиратки на Геб много веков назад закончилось гибелью армии и возникновением Поля Дев. Возможно, это была не последняя атака — по слухам, Холомог снова готовится к войне.

КАСМАРОН

К востоку от Края Света лежит обширный континент Касмарон. Торговцы, желающие посетить экзотические рынки Востока, следуют по Золотому пути, неформальному торговому маршруту из столицы Кадиры Катир через суровые степи и пустыни Центрального Касмарона в сердце келишитской империи. Отсюда Золотой путь ведёт в легендарные Невероятные Королевства Вудры, страну 10 000 богов и 100 000 чудес, край столь удивительный и фантастический, что рассказы тех, кто говорит, будто там побывал, наверняка выдумка. И Келиш, и Вудра занимают огромные территории, соперничая с Талдором и Челией в Авистане, но вряд ли они единственные владыки прославленного Касмарона.

Далеко на севере, среди суровых сосновых лесов, остатки королевства Иобария ведут отчаянную борьбу против варварства, которое поглощает его гибнущие колонии. Из центра Касмарона, как немигающий глаз, взирает обширное внутреннее море Кастровин. Оно омывает пустынные берега Иобарии на севере, забытые города древних государств Ниншабур и Каскари на западе и могущественный Келиш на юге. Побережье континента украшают странные островные государства вроде Иблидоса. А на северо-востоке Касмарона лежит легендарный Каладай — неприветливая к чужакам страна сказочных городов и сухих равнин, в давние времена заселённая колонистами из Тянь-Ша. В Каладай редко заезжают путешественники из региона Внутреннего моря. Он настолько далёк, что только самые сведущие учёные Внутреннего моря знают о его существовании.

Ветровые Просторы. Этнические келишиты, населяющие центральные пустыни и западные степи Падишахской империи Келиш, неохотно отдают дань уважения своим далёким владыкам. Они придерживаются древних религиозных и культурных традиций, пришедших от доисторических культур севера Центрального Касмарона. И кочевые, и оседлые племена почитают Саренрэй и имперских богов своих южных сородичей, но местные жрецы помнят легенды времён Ниншабура — древней страны, чья культура была уничтожена Тараском в начале эпохи Предназначения. Эти легенды рассказывают о древнем человеческом герое Намзарууме («меч»), который вернётся в Голарион в век шатких пророчеств и поведёт потомков в победный поход против врагов. Столетиями агенты падишаха-императора рыскали в поисках этого героя с жёстким приказом убить его ради безопасности Келиша.

Вудра. Большинство сведений о Вудре жители региона Внутреннего моря получили от посланцев этой страны, живущих на Джалмерее. Уже около 2000 лет эти пришельцы из дальних краёв передают свои обычаи, культуру и духовные и телесные практики народам Внутреннего моря, рассказывая о своей родине удивительные вещи, которые покажутся невероятными даже самым доверчивым слушателям. По рассказам джалмерейцев, Вудра состоит из более чем сотни махаджанапад, или полунезависимых

государств, управляемых раджами. Все раджи подчиняются императору-махарадже. Махараджа ведёт свой род от легендарного Кибен-Салда, божественного героя, в древности объединившего государства Вудры и даже прошедшего десять лет как почётный гость гарундийского короля-волшебника Некса.

Бог Ирори, Владыка Владык, — лишь один из тысяч божеств, которым народ Вудры поклоняется уже много веков. Сколько именно — остаётся вопросом, поскольку жрецы Вудры утверждают, что династия героев возникла более 50 000 лет назад, задолго до того, как возвысилось человечество Ацланта, и, соответственно, до того, как разумные народы, кроме, возможно, аболетов, начали вести исторические записи. Подобные утверждения принесли вудранцам славу людей, любящих преувеличивать и приукрашивать, но при их обаянии и добродушии это воспринимается скорее как любопытная черта или милая странность, чем как недостаток.

Вудра — большой полуостров на юго-востоке Касмарона, по площади почти равный Авистану. Среди легендарных достопримечательностей Вудры — ступенчатая башня Хемачандра, «Трон золотой луны», в которой, говорят, есть святилища всех богов Вудры (каждое с отдельным хранилищем для бесценных даров); украшенный драгоценными камнями дворец царевны джунглей Чхайи, в древности обезглавленной Кибен-Салдом после того, как она объединила махаджанапады; и забытая пустыня Нархари, территория трёхглазого дракона Трилочана, считающегося мудрейшим и коварнейшим из отпрысков Ровагуга.

Иобария. В старину ульфены-первопроходцы из Авистана шли на север вдоль края мира. Оставив за спиной северный берег озера Туманов и Завес, они поворачивали на юг и достигали моря Кастровин, где и расселялись в попытке покорить этот негостеприимный край. Со временем их поселения превратились в Иобарию, могучее королевство, чьё влияние распространялось по всему Касмарону благодаря многочисленным рекам, впадающим в Кастровин. Во втором тысячелетии эпохи Воцарения Иобария расцвела и стала империей. В Авистане появились её колонии — Иссия (ныне Бревой) и Мендев. Но несколько эпидемий положили конец расцвету Иобарии. Самой мощной была эпидемия удушливой смерти в 2742 году О. А., около 2000 лет назад. Три четверти населения вымерло, и величавые деревянные дворцы и лесные города этой страны пришли в запустение. Пользуясь слабостью центральной власти, вассальные государства восстали, но и сами вскоре развалились без организационной поддержки метрополии. Удушливая смерть так до конца и не ушла из сосновых лесов Иобарии. Эта и ещё ряд загадочных болезней вместе с междоусобицами столетиями держали страну на грани вымирания.

Сегодня большая часть Иобарии погрязла в варварстве, особенно на окраинах, где северные лесные племена избегают гниющих городов, предпочитая сельскую жизнь.

Большинство поклоняется многочисленным мелким духам природы, и друиды служат полукочевым общинам духовными пастырями и защитниками от суровых стихий. Остаток былого величия ещё сохранился на побережье, в старой столице Орлове, где влиятельный князь мечтает о возрождении империи, но не может защитить даже скромные укрепления своего города из-за нехватки военной силы.

«Записки Труана Йолавай» — древний текст, рассказывающий о фантастическом путешествии через весь Касмарон, из Оппары в далёкую каладайскую провинцию Йен-Шуан. В этом тексте описан особенно жуткий памятник в сердце сосновых лесов Иобарии. Путники наткнулись на сооружение, называемое местными Хаск-Ультаран, — огромную пирамиду из тяжёлых каменных блоков, доставленных из какой-то далёкой неведомой страны. Пирамида, украшенная характерными надписями на языке древних циклопов, правивших большей частью Северного Касмарона до возвышения Ацланта, поднималась высоко над деревьями. Иобарским проводникам Йолавай она служила чем-то вроде ориентира. Проводники отказались к ней приближаться, но сам Йолавай, будучи учёным, пошёл к Хаск-Ультарану со своей охраной, горя желанием осмотреть зияющий проём в его самой длинной стене. Однако появление толпы завывающих уродливых великанов, которые ринулись на него с высокой кручи, заставило Йолавай передумать. Самый сильный из них, демонический владыка Кошище, сразил более дюжины сильнейших бойцов экспедиции, прежде чем люди бежали в более безопасные места. Историки яростно спорят по поводу точности многих моментов, но многочисленные сообщения подтверждают основные факты записок Йолавай.

Ниншабур. На востоке Ветровые Просторы уступают место пустынным равнинам с потрескавшейся глиной и хилой растительностью. Смена ландшафта говорит о близости провала Гормуз, одного из самых необычных в географическом плане мест планеты. Зияющий провал имеет 20 миль в поперечнике; кажется, что он доходит до самого сердца Голариона. Те, кто отважился подойти к краю провала, несмотря на странные порывы ветра и кроважидных местных обитателей, рассказывают о тусклом свечении где-то на дне ямы и о скорбном видении, терзающем души тех, кто хотя бы мельком взглянул на него.

Легенды гласят, что на месте провала Гормуз некогда стоял великий город Ниншабур, повергнутый в глубины земли самой Саренрэй в наказание за союз с чудовищным богом Ровагугом. Говорят, на дне этого с виду бездонного провала живёт сам Жестокий Зверь, ещё не оправившийся от ран древней битвы и связанный мощными чарами, которые призваны не дать ему осквернить мир своим присутствием. Его чудовищные отродья, сами вошедшие в легенды, порой выбирают из провала Гормуз пугать население Касмарона и не только. Тараск, уничтоживший Ниншабур и ворвавшийся в Авистан на закате эпохи

Предназначения, был лишь одним из дюжины титанических чудовищ, извергнутых провалом Гормуз за последние 5000 лет. Среди прочих отродий — чудовищный жук Улунат, чей громадный панцирь до сих пор накрывает часть столицы Осириона; гигантская крылатая тварь, известная как Волнагур; и Хемнозит Великий Червь, которого боится всё Темноземье.

Ниншабур был первой и величайшей из так называемых изначальных земель, расположенных на юго-западном побережье моря Кастровин и вдоль его речной сети. Эта древняя страна фигурирует во многих эпических поэмах и отрывочных хронологических записях середины эпохи Предназначения. Страна постоянной агрессии и грозных богов, Ниншабур простёр своё влияние до самого Внутреннего моря, где его военные отряды столкнулись с Древним Осирионом и уцелевшими государствами ацланти, которые позднее стали Талдором. Сегодня от Ниншабура остались одни руины, его мощные города-крепости уже тысячи лет стоят заброшенными после опустошений, нанесённых Тараском. Пыль и эрозия засорили каналы, некогда орошавшие землю и снабжавшие водой жителей Ниншабура, и призраки умерших от страха людей бродят по равнинам между полудюжиной монолитных городов. Близость к провалу Гормуз и страшные легенды, тысячелетиями отпугивавшие исследователей и возможных поселенцев, привели к тому, что Ниншабур почти исчез с лица земли.

Члены Общества Искателей, конечно, не забыли о Ниншабуре, и как минимум четыре тома «Летописи Искателей» содержат описание экспедиций в этот далёкий край. Среди самых известных целей Искателей — полный ловушек храмовый комплекс Табсагал. Эта неприступная сокровищница королей Ниншабура расположена посреди огромной площади из потрескавшегося камня. К площади ведут четыре шестимильных бульвара, окаймлённых резными статуями изготовившихся к прыжку тварей (шеду, ламмасу, сфинкс и горгона). Те, кому удаётся обойти непобедимых стражей дворца, попадают в запутанный лабиринт сумрачных коридоров с хитроумными ловушками и бессмертными защитниками — колоннами-кариатидами, каменными големами, кейстодаймонами и мисту. Знаменитый Искатель Дарвин Гест утверждал, что добыл несколько мощных артефактов из «Небесного чертога» внутри храма, среди которых *скипетр веков*, *кольцо Аполлиона* и коварные *линзы Галундари*.

В последние 300 лет фанатичные жрецы Намзаруума захватили рассыпающиеся каменные руины Эзиды — города на южном побережье моря Кастровин. Громадный центральный зиккурат Эзиды теперь служит храмом халифу, верховному церковному иерарху Ветровых Просторов. Пророки Намзаруума ходят по торговым путям Центрального Касмарона, разнося весть о грядущем возвращении их героя.

Падишахская империя Келиш. Падишахская империя Келиш раскинулась в центре и на юге Касмарона, вдоль обширного залива Кардаджи в океане Обари. Келиш

расцвёл в эпоху Предназначения, разросшись до империи в ранние годы Талдора. Его императорский род не прерывался в течение тысячелетий, черпая силы из мощной магии желаний скованных гениев и тайных знаний стихийных магов и математиков. Влияние Келиша распространилось даже в Авистан, где его марионеточное государство Кадирра наблюдает за Внутренним морем. Между метрополией и Кадиррой лежат полдюжины слабо управляемых сатрапий, каждая со своим непростым характером, малопонятными обычаями и древними легендами. Дальше к северу сатрапии уже не так крепко связаны узами цивилизации; там, в широких центральных степях Ветровых Просторов на границе империи, царят племена кочевников.

Основные продукты экспорта, поступающие из Келиша на рынки Авистана и Гарунда, — это шёлк, наркотики, бронзовые изделия и философские учения. Жрецы и дервиши богини Саренрэй, покровительницы империи, распространились по Внутреннему морю в первые годы эпохи Воцарения. Они рьяно проповедовали учение Цветка Зари и вызвали целый ряд конфликтов, повергнувших большую часть Гарунда в политический хаос. Тем не менее праведная идея об истине и воздаянии укоренилась в душах, и множество пилигримов челийского, талдорского, келидского и ульфенского происхождения вместе с келишитами совершают паломничества к святилищам и храмам в сердце Келиша.

Вероятно, самым значимым из этих мест является оазис Вечного Света, святилище, которое местные зовут Урзид-Ма. Расположенный почти в центре сатрапии Зелшаббар на границе имперских земель, оазис привлекает десятки тысяч приверженцев Цветка Зари. Верующие приходят восславить деяния и слова своей покровительницы, пообщаться с единоверцами из далёких краёв и омыться в омолаживающем водоёме, вокруг которого вырос большой посёлок кочевников. Естественно, такой приток паломников привёл к развитию торговли и мошенничества. Поэтому, несмотря на свои целебные свойства и важное значение для одного из самых добрых вероисповеданий планеты, Урзид-Ма пользуется заслуженной репутацией места, где пилигрим с запада рискует лишиться имущества, быть избитым или что похуже.

КОРОНА МИРА

Обширная арктическая пустыня, называемая Короной Мира, венчает чело Голариона, охватывая северные широты Авистана и Тянь-Ша. Это суровое царство ледяных драконов, морозных великанов, реморазов, вендиго и других существ. При этом через Корону Мира идёт большой поток грузов и путешественников, поскольку её замёрзшие перевалы — надёжный путь сообщения между континентами, несмотря на природные опасности. Большинство путников следуют проторённым маршрутом по Тропе Аганея, названной в честь тяньского исследователя, впервые нанёсшего его на карту несколько тысяч лет назад. Эта

опасная дорога идёт от Хонгала на севере Тянь-Ша по извилистой череде ледяных разломов и открытой арктической пустыне к Авистану.

Корону Мира, при всей её негостеприимности, населяет несколько коренных народов, от крепких горцев-китобоев эрутаки до хрупких, но яростных эльфов — Снежных заклинателей.

На самой макушке планеты, неподалёку от Северного полюса, глубоко во льдах застыли руины древней цивилизации, чьё имя и легенды давно стёрлись со страниц истории. Эти руины старше Тассилона, Ацланта и даже пришествия аболетов в Голарион, и их существование и происхождение — одна из величайших тайн мира.

САРУСАН

Самый маленький континент Голариона, Сарусан, лежит в бескрайних морях к югу от тяньского полуострова Валашмай, среди беспокойных течений и сильных штормов. Из-за этого Сарусан до сих пор неизвестен большинству современных культур. Все упоминания о нём скрыты в полузабытых устных преданиях или в утраченной литературе погибших цивилизаций. Немногие сохранившиеся записи говорят о земле, заблудившейся во времени, где до сих пор живут гигантские млекопитающие, в остальном мире давно вымершие или вообще несуществующие. Они населяют бескрайние пустыни, сказочные джунгли и зелёные равнины. Между Сарусаном и лежащим севернее Тянь-Ша образуют ненадёжную перемычку Блаждающие острова — обширный архипелаг, который при каждой попытке нанести его на карту меняет свои очертания. Многие считают, что чернокожие племена культуры тростниковых лодок с Блаждающих островов происходят от людей, населяющих Сарусан, но ещё ни одна современная экспедиция на этот затерянный континент не вернулась, чтобы рассказать о его секретах.

ТЯНЬ-ША

Этот континент, известный всему миру как Драконьи Империи, часто считают самым экзотическим уголком Голариона. Это и правда удивительное место, населённое драконами и духами, в своей славе и древности не уступающее региону Внутреннего моря. Например, у правителя государства Цюайнь есть свиток длиной 93 фута, доказывающий его прямое происхождение от первого тяньского императора Мулуна, жившего около 11 000 лет назад. А посланный император Минкая Сигурэ утверждает, что может проследить свою родословную на 296 поколений, вплоть до минкайской богини Сидзурю.

Тянь-Ша — большая страна, по некоторым данным превосходящая по площади все остальные континенты, но значительные её области, особенно на юге, остаются дикими и опасными. И всё же за много тысячелетий жители Тянь-Ша сумели создать невероятное общество, в котором слоёв не меньше, чем богов в пантеоне Вудры. За последние 7000 лет в Тянь-Ша выросли сотни разных стран

и городов-государств, а также три империи, каждая из которых считала себя вправе переименовать континент, которым правит. Последняя империя властвовала несколько тысяч лет — это была Лунь-Ва, давшая нынешнее название континенту. Но как Внутреннее море погрузилось в хаос сто лет назад после смерти Ародена, возникновения Глаза Абендего и открытия Мировой Язвы, так и Тянь-Ша претерпела большие изменения после внезапного падения империи Лунь-Ва. Распад империи превратил Центральный Тянь-Ша в хитросплетение мелких государств, грызущихся за власть в окружении нескольких более сильных стран, чьи традиции долгое время оставались в стороне от всеобщего влияния Лунь-Ва.

Над материковой Тянь-Ша высятся горы, известные как Небесная Стена, — континентальная горная гряда, протянувшаяся вдоль большей части западного побережья, от Хонгала на севере до Нагаджора на юге. В этих высоких горах почти нет удобных перевалов, поэтому торговля с Тянь-Ша сосредоточена в тех местах, где позволяет ландшафт, или ведётся через Хонгал и Корону Мира. Возможно, крупнейший из западных портов Тянь-Ша — город Гока, соперничающий по разнообразию с Катапешем и по величине с Авессаломом. Гока — многонациональный город, наводнённый прибывшими с запада торговцами, путешественниками и искателями приключений. Власть над городом много раз переходила от одного государства к другому, но с падением Лунь-Ва он вступил в свой золотой век как Вольный город.

К востоку от Небесной Стены местность постепенно понижается, превращаясь в череду широких плато и пустошей, — раньше это были земли Лунь-Ва, а сейчас их называют Страна-Преемники. На северо-востоке изящно изгибается огромный полуостров Минкай, а на юго-востоке раскинулось таинственное и магическое царство Ся-Хой. За Ся-Хой лежат непроходимые джунгли Валашама и громадная империя наг Нагаджор.

Джунгли Валашмай. Тропические дождевые леса Валашмай в южной четверти Тянь-Ша признаны самым опасным участком дикой природы Голариона. Изрезанный зубчатыми вулканическими хребтами, затопленный непролазными болотами и таинственными озёрами, Валашмай таит немало загадок. По всему Тянь-Ша и за его пределами рассказывают легенды о чудовищах и тайнах Валашмай. Но из сотни отважных и безрассудных искателей приключений, приходящих сюда за богатством, выживает лишь один.

Империя Минкай. После заката Лунь-Ва самым могущественным государством континента мог бы стать Минкай, поскольку его ресурсы намного превосходят ресурсы любой из Стран-Преемников. Однако вряд ли Минкай станет править всем континентом, ведь, несмотря на более чем тысячу лет относительного мира, могучая, но неустойчивая империя Минкай стоит на грани краха. Император Сигурэ Хигасияма, третий сын предыдущего императора Минкай,

намеревался провести жизнь как поэт и государственный чиновник среднего ранга. Но после коронации три года назад он был похищен кланом Хигасияма «ради его собственной безопасности». На самом деле никто не знает, что случилось с императором Сигурэ и, главное, зачем Хигасияма спрятали его. За закрытыми дверями обсуждают бесконечные слухи и теории заговоров, но нельзя отрицать, что после того как император покинул Нефритовый престол, обстановка в Минкае стала накаляться. Десятки принадлежащих империи островов уже объявили о независимости. Ныне клан Хигасияма, чтобы уберечь страну от развала, поставил в Минкае временного правителя — зловещего Нефритового регента. С каждым месяцем и с каждым унижением, которое переживает эта благодатная страна, всё очевиднее угроза гражданской войны.

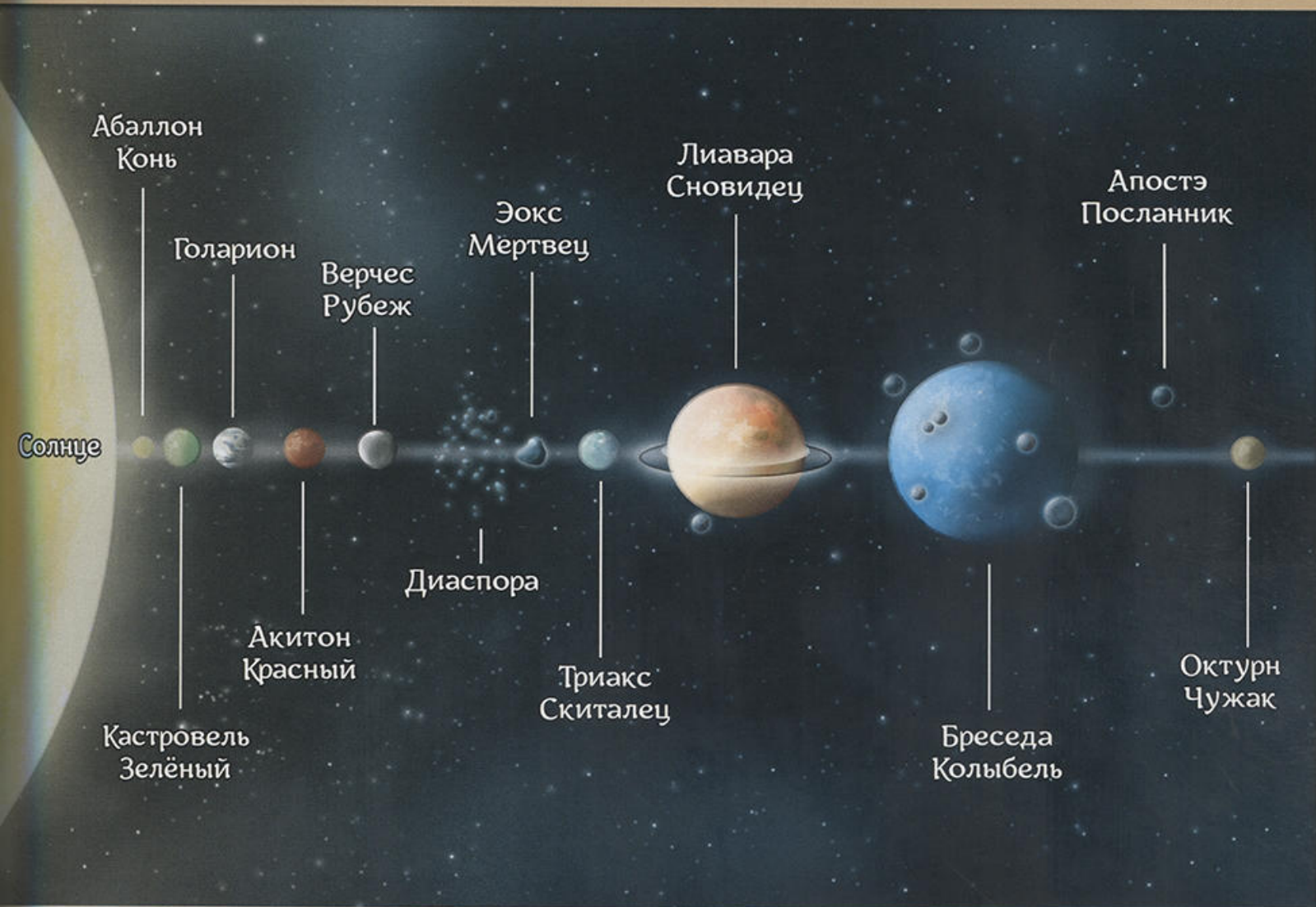
Нагаджор. В этом тропическом царстве рек и болот, где очень мало сухих участков, последние несколько тысяч лет правит династия наг-матриархов. На востоке центральной части Нагаджора высится большой спящий вулкан. Страна в основном населена странными гуманоидными существами с чешуйчатой кожей и змеиными чертами, почитающими наг-матриархов почти как богов. Монахи из ордена Ядовитого Клыка создали свой боевой стиль, улар-танган, на основе боевых движений наг. Эти монахи служат ассасинами, послами и шпионами Нагаджора по всему Тянь-Ша.

Страны-Преемники. После падения могучей империи Лунь-Ва облик Тянь-Ша необратимо изменился. Губернаторы, военные вожди, благородные дома и богатые купцы бросились кромсать империю ради наживы. В результате сотни суверенных государств родились из пепла Лунь-Ва и быстро развязали войну. За сто лет после падения империи в результате слияния, перемирий и захватов количество их сократилось до 16. В любое время как минимум два из этих государств ведут открытую войну, хотя в целом размах и накал конфликтов спадают.

Ся-Хой. Несмотря на свои относительно малые размеры, Ся-Хой имеет значительное влияние на юго-востоке Тянь-Ша. Как и Минкай, Ся-Хой — одно из немногих континентальных государств, не попавших под власть Лунь-Ва и его предшественников. Король-дракон Ся-Хой по имени Фам Дук Куан может проследить свою родословную вплоть до основания королевства, то есть примерно на 3000 лет назад. Несмотря на силу и независимость, Ся-Хой не провоцирует соседей и поддерживает в основном дружеские отношения с большинством государств Тянь-Ша. При этом король-дракон неглуп и, как и его предки, держит наготове полную сил и хорошо обученную армию; в его стране существует всеобщая воинская обязанность.

ДРУГИЕ МИРЫ

Голарион — всего лишь одна из 11 планет, вращающихся вокруг Солнца. Для подавляющего большинства обитателей Голариона остальные 10 миров — не более чем искры в небе. Исключение составляют два ближайших: Кастровель



(Зелёная планета) и Абитон (Красная планета), которые видны невооружённым глазом как чётко окрашенные звезды. Путешествие на эти планеты требует магии. Большинство из них связаны сетью порталов, позволяющих мгновенно переноситься с планеты на планету, но порталы, как правило, хорошо охраняются или находятся в отдалённых уголках, поэтому межпланетные путешествия редки и доступны лишь горстке искателей приключений и исследователей.

Абаллон Конь. Раскалённая поверхность Абаллона усыяна странными развалинами, которые, похоже, имеют механическую природу.

Кастровель Зелёный. Эта планета покрыта обширными джунглями и непроходимыми болотами. Правит там жестокий матриархальный гуманоидный народ, владеющий странными формами псионической магии.

Голарион. Голарион — сердце этой планетарной системы и самый обитаемый из 11 миров. У него есть один спутник.

Абитон Красный. Абитон — планета бескрайних красных пустынь, извилистых горных хребтов и каменистых равнин. Обитатели Абитона известны прежде всего своей жестокостью.

Верчес Рубеж. На не вращающемся вокруг своей оси Верчесе пригодна для «нормальной» жизни лишь узкая

экваториальная область на границе между светом и тенью. А по бокам от неё — лёд и кипящая вода, где выживают только чудовища.

Диаспора. Это пояс астероидов, многие из которых достаточно крупны, чтобы считаться малыми планетами.

Эокс Мертвец. Какой-то древний катаклизм разрушил атмосферу этой некогда цветущей планеты. Сегодня здесь, в безвоздушном мире, обитает только нежить.

Триакс Скиталец. Двигаясь вокруг Солнца, Триакс погружается то в ледяную зиму, то в кипящее лето.

Лиавара Сновидец. Этот газовый гигант окружают несколько разноцветных колец и горстка лун, некоторые из которых населены.

Бреседа Колыбель. В верхних слоях атмосферы этого газового гиганта живёт таинственный народ. Он же заселил десятки лун Бреседы, у многих из которых есть собственная атмосфера и живые обитатели.

Апостэ Посланник. Это небесное тело по величине едва дотягивает до планеты. Многие верят, что странный портал на Апостэ ведёт в миры за пределами Солнечной системы.

Октури Чужак. Об этой зловещей планете мало что известно, кроме слухов о её связи с Тёмной Завесой — пустотами в межзвёздном пространстве, где обитает истинное безумие.



Прежде Внутреннего моря

Сегодня регион Внутреннего моря делят между собой десятки государств и империй, но они не первыми пришли к власти. Множество древних империй проторили путь для своих процветающих наследников — Челии, Андорана, Авессалома. Подчас от тех империй почти ничего не осталось — лишь странные руины да невероятные легенды. Но в других случаях всем своим обликом нынешний мир обязан тому, что было прежде.

Притом что многие древние империи исчезли с лица Голариона десятки тысяч лет назад, магия тогда занимала куда более важное место. Древние — будь то змеелюды, аболеты, люди или иные, давно забытые народы — вплетали магию в саму структуру своих каменных городов. Эта поддерживающая магия не даёт руинам рассыпаться со временем, защищая их не только от мелких и медленных бед вроде выветривания, но и от таких жестоких и разрушительных катастроф, как землетрясения, вулканы и само Низвержение.

В итоге руины древних империй Гхол-Ган, Ацлант и Тассилон дошли до наших дней в относительной сохранности.

ДОИСТОРИЧЕСКИЕ ИМПЕРИИ

Хотя люди — преобладающий народ Голариона, так было не всегда. Если верить их собственной хронологии, аболеты — одни из первых, у кого зародился разум. Конечно, влияние аболетов ощущалось во многих ранних ацлантских поселениях, а их собственные подводные города несут непомерный груз древней злобы.

Дочеловеческие государства и империи существовали и над уровнем моря. Большими пространствами на севере Касмарона владели циклопы, и древние развалины на Кандалах, в южных Сырых землях и на острове Медиогаальти показывают, что таинственные строители Гхол-Гана тоже принадлежали к этому народу. Сохранилось мало свидетельств присутствия эльфов на Голарионе в доацлантскую

эпоху, но, судя по дошедшим до нас находкам, эльфы также могли первыми заселить некоторые области.

Вероятно, самой большой доисторической империей было царство змеелюдов. Ныне они разбросаны по всему Темноземью, но прежде эти жестокие рептилоиды владели большей частью Северного Гарунда, а также крупными территориями в Ацланте и Авистане, где они покоряли все попадавшие им на пути «низшие» народы. В их древнейших подземных развалинах нередко встречаются изображения змеелюдов, использующих примитивных пещерных людей в качестве мясного и тяглового скота. ИеслибыневозвышениеАцлантаегомногочисленныеуспешные войны со змеелюдами, сегодня мир развивался бы совсем по иному сценарию.

АЦЛАНТ

В древности, задолго до эпохи Тьмы, пришедшие из иного мира аболеты подстегнули развитие примитивных людей. В ходе своеобразного эксперимента аболеты вывели людей из пещер и отучили от кочевого житья, поставив их на путь цивилизации и высокой культуры. Тысячи лет люди процветали под крылом абокетов. Они создали первую людскую империю Ацлант, которая раскинулась от берега до берега большого острова-континента в сердце Аркадийского океана. Искусство, философия и наука достигли небывалых высот. Но со временем гордые владыки Ацланта стали считать себя выше абокетов, вознёсших их из варварства. В наказание за неблагодарность аболеты нанесли превентивный удар. Они обратились к звёздам и объединились в неопишемом ритуале, который обрушил с небес град огромных камней. В результате катастрофы остров Ацлант раскололся, народ его погиб, а на месте могучей империи возник заваленный руинами лабиринт морских ущелий. Эльфы Колкой Вершины до сих пор ходят по этим водам, оберегая тайны далёкого прошлого от предприимчивых исследователей.

По берегам Внутреннего моря сохранились руины ацлантских колоний — где-то пара-другая зданий, а где-то и настоящие поселения с остатками сотен домов. Те руины, на которых не выросли андоранские или талдорские города, либо не имеют особой исторической ценности, либо ещё не найдены (и полны невообразимых сокровищ).

Экспедиции в Ацлант находят свидетельства небывалой мощи и уникальных обычаев этой страны. То, что так много зданий пережили не только Низвержение, но и последовавшие за ним 10 000 лет эрозии и упадка, говорит о высоком уровне архитектуры и инженерного дела и о магических приёмах сохранения зданий. Большинство ацлантских руин имеют остаточную магическую ауру — кое-где остатки охранной магии ещё сдерживают неумолимый ход времени, но во многих случаях эта магия всё же начала угасать. Некоторые теоретики указывают на возможную связь между угасанием магии и смертью Ародена, так называемого «последнего ацланти». Как бы то ни было, эрозия

медленно берёт верх над магией, и учёные всё больше осознают, что пришло время исследовать наследие Ацланта, пока древние руины совсем не рассыпались.

ТАССИЛОН

В годы расцвета Древнего Ацланта иссохшие мистики этого государства-континента изгнали могущественного волшебника по имени Зин за его скандальные взгляды. Зин верил, что сотрудничество с низшими народами поможет создать великое государство. Этот изгой прибыл на берега Авистана с армией и планом действий. В регионе, который позже стал известен как Варисия, он основал империю Тассилон и таким образом приобщил к цивилизации простых авистанских кочевников — варисийцев и шоанти. Территория и сфера влияния Тассилона росли, и Зин назначил семь своих самых могущественных союзников наместниками, разделив империю на семь царств. Наместники Зина, каждый — мастер одной из семи школ рунной магии, олицетворяющих семь ацлантских добродетелей, стали известны как рунные властители.

Однако надежды Зина не оправдались. Рунные властители отняли у него власть над империей, и сотни лет их жестокое правление вело Тассилон к упадку. Каждый рунный властитель стремился к совершенству в одной из добродетелей Зина, но со временем они превратили эти добродетели в семь смертных грехов: зависть, чревоугодие, алчность, похоть, гордыня, уныние и гнев. Рунные властители (гневная Алазист в Бакрахане, завистливая Белимариус в Эдасуриле, алчный Карзуг в Шаласте, ленивый Крун в Харуке, похотливая Соршен в Йоритнии, гордый Зандергул в Сирузиане и прожорливый Зута в Гасташе) поработили великанов и построили себе памятников, которые и поныне стоят на северо-западе Авистана. В конце концов Тассилон слишком погряз в роскоши и к моменту Низвержения, опустошившего Голарион, стоял уже одной ногой в могиле. Но хотя Тассилон погиб, легенды говорят, что рунные властители не сгнули — эти могущественные волшебники предвидели катастрофу и скрылись в своих твердынях, охраняемых мощными артефактами, известными как рунные колодцы. Пребывая в стазисе, рунные властители ждут, когда рунные колодцы пробудят их и выпустят в ничего не подозревающий новый мир.

ИЗ ТЬМЫ ВЕКОВ

Низвержение уничтожило Ацлант, и Тассилон и погрузило Внутреннее море в эпоху Тьмы. Лишь тысячу лет спустя, в начале эпохи Страданий, вновь расцвела цивилизация. Хотя некоторые из тех культур, такие как Белкзен или Осирин, в той или иной форме дожили до наших дней, многие ранние государства погибли, как и их предшественники. Величайшие из этих империй перечислены ниже.

Древний Осирин. Осирологи называют тысячелетний период в истории этой страны до кадирского правления Древним Осироном. В эпоху своего расцвета, около

3000 года до О. А., Древний Осирин был одним из крупнейших человеческих государств в регионе Внутреннего моря. Он достигал или охватывал всё, что ныне входит в состав Геба, Катапеша, Некса, Туви и Рахадума. Осирин правил чередой божественных правителей — фараонов, и империя под их властью процветала. Древний Осирин был построен на спинах покорённых народов и рабов, которые трудились, возводя огромные памятники во славу живых богов. Однако со временем власть божественных царей пошатнулась — после пришедшего вслед за этим варварства Осирину пришлось много веков восстанавливаться.

Империя Джистка. Джистка была первой страной в регионе Внутреннего моря, поднявшейся из тьмы варварства в эпоху Страданий, примерно в 4120 году до О. А. Она контролировала или влияла на весь Северо-Западный Гарунд и даже на Юго-Западный Авистан. Однако возвышение Осирина стало началом падения Джистки, поскольку многие торговые партнёры Джистки на востоке предпочли торговать с расположенным ближе Осирин. Значительная часть достижений этой империи утрачена из-за завоевания, ассимиляции Осирин и наступления безжалостной пустыни.

Тар-Тааргат. Мелочная грызня и междоусобицы остановили дварфийский Поиск небес, заставив их лидеров принять решительные меры к объединению своих неуживчивых собратьев. В результате было создано королевство Тар-Тааргат. Когда дварфы наконец вышли на поверхность и построили Небесные цитадели, некоторые из которых дошли до наших дней, королевство превратилось в империю. Тар-Тааргат в той или иной форме просуществовал 6500 лет, прежде чем распасться под напором орков. Сегодня этот регион известен как горы Пяти Королей. Здесь до сих пор правят дварфы, но достичь былой славы Тар-Тааргата им так и не удалось.

Текританская лига. Децентрализованная федерация полунезависимых городов-государств, зажатая между Джисткой и Древним Осирин, служила местом смешения этих двух культур, хотя она часто оказывалась вовлечена в конфликты и территориальные споры между ними. Текританская лига помогла Древнему Осирину разбить его западного соседа, империю Джистка, но в награду Осирин завоевал саму лигу и примерно в 1400 году до О. А. превратил её в государство, ныне известное как Туви.

Шори. Немного известно о том, что сами шорийцы называли величественными машинами, давшими их легендарным городам способность летать. Современные исследователи долго спорили и в конце концов сошлись на термине «аэромантический инфундибулум». Эти мегаполисы из стекла, мифрала и адамантина представляют собой наивысшее достижение механики и мистической инженерии, не объяснимое до сих пор. Хотя легенды о том, что первый и величайший из этих городов, Кхо, был уничтожен Тараском, правдивы, ныне от летающих городов Шори остались лишь руины, разбросанные

по Центральному Гарунду. Развалины Кхо к тому же тихо дрожат от наполняющей их таинственной энергии, сбивая с толку и причиняя страдания всем, кто пытается их разграбить. Хотя технологии Шори давно утрачены, нельзя отменить пугающее, но соблазнительное предположение, что изучение аэромантического инфундибулума может со временем дать свои плоды. Непреступный летающий дворец, которому нипочём даже смена времён года, сделает живым богом всякого, кто им обладает.

Многие целую жизнь положили на то, чтобы найти неповреждённое творение шорийских магов. Сотни исследователей вдохновлялись легендами о летающих зданиях, мелькнувших в небе над Глазом Абендего, молчаливо парящих над джунглями Просторов Мванги или скользящих между горами Зо. В регионе Внутреннего моря и правда ходят упорные слухи о летающих башнях, каменных зиккурах, странных золотых куполах, стеклянных шпилях и менее запоминающихся цитаделях, что появляются и исчезают в небесах быстрее облаков. Вполне вероятно, что бессмертные останки Шори всё ещё парят над миром, по непонятным причинам сокрытые от глаз.

НЕДАВНИЕ РУИНЫ

Не все сгинувшие империи Внутреннего моря превратились в руины в глубокой древности. После смерти Ародена, всего около ста лет назад, ещё два события послужили причиной гибели трёх современных государств. На севере разверзлась Мировая Язва и поглотила варварское королевство Саркорис, а на юге Глаз Абендего затопил Лирген и Ямасу.

Лирген. Некогда прозванный страной удачи Лирген сегодня догнивает в опустошаемых ураганами болотах Сырых земель. Лиргеном правила влиятельная каста астрологов-философов, известная как Братство Саок. Эти учёные во всём советовались с небесами, от торговых сделок до управления государством. После того как ураган уничтожил их страну, философы совершили ритуальное самоубийство. Немногие из Братства Саок дожили до наших дней, но ходят слухи, что некоторые пытаются вернуть свои земли с разной долей успеха.

Саркорис. Мрачное варварское королевство Саркорис — последнее на сегодня государство-неудачник, рухнувшее в братскую могилу бурной истории Авистана. Суровые ветренные просторы Саркориса, населённые раскрашенными воинами и жуткими ведьмами, первыми поглотила Мировая Язва, возникшая после смерти Ародена.

Ямаса. Хотя и примитивная, Ямаса некогда была гордой и сильной страной, контролировавшей большую часть торговли на западе Гарунда. В первые годы после возникновения Глаза Абендего это государство было полностью уничтожено, и большая часть населения отступила вглубь континента или впала в некроантию и каннибализм на поливаемых дождями руинах своей былой славы.

Древние империи Золарииона







3

Религия

Ещё до начала времён Цветок Зари и Жестокий Зверь сошлись в битве, сотрясшей до основания всё сущее. В рёве чудовища была самая суть кошмара, полуоформленные святотатства, раздирающие плоть и душу, чернее, чем пустота между звёздами. Но Цветок Зари видела, как рождались эти звёзды, она сама сотворила свет, что указал ночи и хаосу их место и время. Она обнажила пылающий меч и с праведным кличем загнала тварь назад, в самую глубь земли. Там она его и заточила...



Божеество

Ничто в человеческом существовании не вызывает больше страстей и конфликтов, чем религия. Религиозные практики особенно важны тогда, когда боги активно участвуют не только в великих событиях, меняющих мир, но и в повседневной жизни. Те, кто посвящает жизнь служению богам, являются наиболее очевидным проявлением божественной силы, но деяния богов касаются всех жителей Голариона.

В первой части этой главы описано 20 богов и богинь, которым наиболее часто поклоняются в регионе Внутреннего моря, — это основные местные божества. У других божеств сравнительно мало почитателей, они покровительствуют только одному народу или имеют очень узкую область влияния. Такие боги и полубоги (многие из них демонические владыки, архидьяволы и тому подобное) — весьма могущественные существа, но их сила несравнима с силой настоящих богов, хотя для смертных эта разница почти незаметна.

ОСНОВНЫЕ БОЖЕСТВА

Доисторический период Голариона дошёл до нас в основном в мифах и легендах, с тех времён не сохранилось письменных источников. Некоторые учёные-жрецы и маги-тайновидцы, изучая прошлое, сумели сложить вместе обрывки информации, но эти видения и намёки приносят больше вопросов, чем разгадок. Так что приходится обращаться к религиозным притчам и мифам, чтобы выяснить, что происходило в давние времена. И всё же, сопоставляя разные легенды с видениями прошлого и со странными слухами древних народов, можно создать более-менее ясное представление о реальных событиях.

На заре смертной жизни Жестокий Зверь Ровагуг уже был немолод — эта непредсказуемая разрушительная сила сгубила бесчисленное множество миров. Остальные божества противостояли Ровагугу — среди них были Абадар, Апсу, Асмодей, Гозрей, Дахак, Дезна, Ду-Брал, Калистрия, Саренрэй, Тораг, Фаразма и Эрастил, а также многие другие боги из отдалённых уголков мира. Ещё больше богов погибло в тех битвах, но списка их имён не сохранилось. И конечно, те, кто стоял на стороне Ровагуга, забыты навеки.

Когда Ровагуг был побеждён, Саренрэй решила похоронить его на Голарионе. Она вскрыла планету и сбросила поверженного, но всё ещё живого бога в замкнутое пространство внутри или за Материальным планом, которое впоследствии будет названо Мёртвым Склепом. Но для того чтобы запечатать эту планарную темницу, ей пришлось довериться одному из величайших своих врагов, Асмодею. Другие божества тоже внесли свой вклад в победу над Жестоким Зверем, но об их деяниях известно меньше.

После того как Жестокого Зверя заточили в темницу, уцелевшие боги залечили раны и разошлись по своим домам в Великом Запределье. В это время в мире появились новые боги, в том числе Шелин, сестра Ду-Брала. По неизвестной причине брат и сестра поссорились, и Ду-Брал ушёл в пространства меж планами. Там нечто из-за пределов реальности преобразило его в Зон-Кутона. Убитая смертная Ургатоа бежала с Костяного Двора Фаразмы и вернулась в мир как богиня и первая из нежити. Из Бездны вышла демонесса Ламашту — её трансформация произошла отчасти благодаря убийству мелкого божества.

Низвержение открыло век рождения богов. Изгнанию Зон-Кутона пришёл конец, и он вернул себе былую силу. Из-под земли вырвались орки и напали на людей — во время этих войн впервые явился бог Горум (хотя о том, на чьей он был стороне, до сих пор ведутся ожесточённые споры).

Затем настала эпоха Воцарения. Последний Ацланти Ароден стал живым богом, подняв *Звёздный Камень* из Внутреннего моря. Существующие боги не сделали ничего, чтобы помешать смертным узурпировать их божественные привилегии, и в результате за последующие тысячелетия статус богов обрели Норгорбер, Кайдэн Кайлин и Иомедэй, также посредством *Звёздного Камня*. Ирори стал богом, похоже, вовсе без посторонней помощи.

Наконец настала эпоха Утраченных Пророчеств, и смерть Ародена потрясла мир как в буквальном, так и в метафизическом смысле. Богов это событие ошеломило даже больше, чем смертных: они не ожидали, что один из них может внезапно умереть по непонятным причинам. Много веков они были насторожены, потом замкнулись в себе, и наконец боги познали страх. Неужели их тоже ждёт внезапная и непредсказуемая гибель? Никто не мог дать ответ, кроме богини смерти Фаразмы, но и она мало что желала поведать.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СФЕРЫ

Некоторые боги Голариона даруют и другие сферы, помимо указанных в «Основной книге правил». Правила действия сфер см. на стр. 59 «Основной книги правил».

Сфера Пустоты

Божества: Великие Древние, Гротус.

Дарованные силы: вы можете воззвать к холодной межзвёздной пустоте, дабы обрести способность к полёту, путешествовать в другие миры или призывать чудовищ из-за грани, чтобы те выполнили ваш приказ.

Защита разума (Экс): вы получаете бонус +2 (интуитивный) к испытаниям против всех эффектов, воздействующих на разум.

ОСНОВНЫЕ БОЖЕСТВА

Божество	МВ	Области интересов	Сферы	Любимое оружие
Абадар	ПН	города, закон, купцы, богатство	Земли, Принципиальности, Благородства, Защиты, Путешествий	лёгкий арбалет
Асмодей	ПЗ	контракты, гордыня, рабство, тирания	Зла, Огня, Принципиальности, Магии, Обмана	булава
Гозрей	Н	природа, море, погода	Воздуха, Животных, Растений, Воды, Погоды	трезубец
Горум	ХН	битва, сила, оружие	Хаоса, Разрушения, Славы, Силы, Войны	двуручный меч
Дезна	ХД	сны, удача, звёзды, путешественники	Хаоса, Добра, Освобождения, Удачи, Путешествий	нож-звезда
Зон-Кутон	ПЗ	тьма, зависть, боль, утраты	Тьмы, Смерти, Разрушения, Зла, Принципиальности	шипастая цепь
Иомедэй	ПД	честь, справедливость, власть, доблесть	Славы, Добра, Принципиальности, Солнца, Войны	длинный меч
Ирори	ПН	история, знания, самосовершенствование	Лечения, Знания, Принципиальности, Рун, Силы	безоружный удар
Кайден Кайлин	ХД	эль, вино, храбрость, свобода	Хаоса, Обольщения, Добра, Силы, Путешествий	рапира
Калистрия	ХН	сладоустраение, месть, обман	Хаоса, Обольщения, Знания, Удачи, Обмана	кнул
Ламашту	ХЗ	безумие, чудовища, кошмары	Хаоса, Зла, Безумия, Силы, Обмана	фальшион
Нефис	Н	магия	Разрушения, Знания, Магии, Защиты, Рун	боевой посох
Норгорбер	НЗ	алчность, убийство, яды, тайны	Обольщения, Смерти, Зла, Знания, Обмана	короткий меч
Ровагуг	ХЗ	разрушение, бедствия, гнев	Хаоса, Разрушения, Зла, Войны, Погоды	двуручный топор
Саренрэй	НД	исцеление, честность, солнце, искупление	Огня, Славы, Добра, Лечения, Солнца	скимитар
Тораг	ПД	кузнечное дело, защита, стратегия	Созидания, Земли, Добра, Защиты, Принципиальности	боевой молот
Ургатоа	НЗ	болезни, нежить, ненасытность	Смерти, Зла, Магии, Силы, Войны	коса
Фаразма	Н	рождение и смерть, судьба, предсказания	Смерти, Лечения, Знания, Упокоения, Воды	кинжал
Шелин	НД	искусство, красота, любовь, музыка	Воздуха, Добра, Обольщения, Удачи, Защиты	глефа
Эрастил	ПД	семья, сельское хозяйство, охота, торговля	Животных, Добра, Товарищества, Принципиальности, Растений	длинный лук

Раздвинуть завесу (Св): на 8 уровне вы можете вплетать в твои заклинания безумие, что таится в космической тьме. Активация этой способности выполняется в качестве быстрого действия — вы должны использовать её при сотворении заклинания, которое нацелено на одно существо и позволяет пройти испытание Воли, чтобы отменить или ослабить основной эффект заклинания. Если жертва проваливает испытание, она приходит в замешательство на количество раундов, равное уровню заклинания, поскольку видение пустоты вызывает временное помешательство. Чтобы выйти из замешательства, жертва может каждый раунд проходить повторное испытание — эти испытания действуют только на дополнительный эффект в виде замешательства, но не на основной эффект заклинания. Раздвинуть завесу — эффект, воздействующий на разум. Вы можете использовать эту способность ограниченное количество раз за день, равное $\frac{1}{2}$ вашего уровня в классе.

Заклинания сферы: 1 — плавное падение, 2 — левитация, 3 — полёт, 4 — низший потусторонний слуга, 5 — дальний перелёт, 6 — потусторонний слуга, 7 — обратная гравитация, 8 — высший потусторонний слуга, 9 — межпланетная телепортация.

Сфера Чешуйчатых

Божества: Апсу, Дахак, Идерсий, Рагадан.

Дарованные силы: вы истинный повелитель рептилий и можете взглядом лишать сознания слабых существ.

Ядовитый взгляд (Пс): в качестве основного действия вы можете использовать атаку взглядом в радиусе 30 футов от себя (см. «Бестиарий», стр. 299). Это активная атака взглядом, которая может быть направлена на одно любое существо в пределах дистанции. Жертва должна совершить испытание Воли (СЛ = $10 + \frac{1}{2}$ вашего уровня жреца +

модификатор вашей Мудрости). Существо, провалившее испытание, получает 1d6 несмертельного урона + 1 за каждые два ваших уровня жреца и становится замороженным до начала вашего следующего хода. Вы можете использовать эту способность ограниченное количество раз в день, равное 3 + модификатор вашей Мудрости. Это эффект, воздействующий на разум.

Верный змей (Экс): на 4 уровне вы получаете верного зверя. Ваш эффективный уровень друида для расчёта параметров зверя на 2 ниже вашего уровня жреца. Можно выбрать гадюку или удава (см. «Основную книгу правил», стр. 55).

Заклинания сферы: 1 — волшебный клык, 2 — звериный транс, 3 — высший волшебный клык, 4 — яд, 5 — увеличение животных*, 6 — грозные очи, 7 — ползучая позибель (в виде миниатюрных рептилий), 8 — звериные облики*, 9 — метаморфоза.

* Только рептилии.

КАК ЧИТАТЬ СТАТЬИ О БОЖЕСТВАХ

На следующих страницах представлены 20 основных божеств. Каждую статью открывает короткий блок параметров. После имени и наиболее распространённого прозвания божества перечислены области его интересов: существа, качества, явления и занятия, которые ценит это божество и которые его последователи считают священными. Далее указано мировоззрение божества, его сферы и любимое оружие. Центры поклонения — страны в регионе Внутреннего моря, где наиболее распространён культ данного бога. Божеству могут поклоняться и в других местах, но его культ там не так популярен. Наконец, раздел «национальность» показывает, с каким народом или этносом божество чаще всего ассоциируется, — это касается в первую очередь его изображений и не означает никаких исключительных привилегий.

Абадар

ВЛАДЫКА ПЕРВОГО ХРАНИЛИЩА

Бог городов, закона, торговцев и богатства

Мировоззрение: принципиальный
нейтральный

Сферы: Земли, Принципиальности,
Благородства, Защиты, Путешествий

Любимое оружие: лёгкий арбалет

Центры поклонения: Авессалом, Андоран,
Бревой, Варисия, Катапеш, Молтун, Некс,
Осирион, Пустоши Маны, Саргава, Талдор,
Челия

Национальность: талдорец



Абадар живёт в безупречном городе Стержень, откуда наблюдает за Первым Хранилищем. В его обширных залах собраны идеальные версии всех когда-либо созданных вещей, от меча до закона. Абадар — терпеливый, расчётливый и прозорливый бог. Он стремится нести цивилизацию в отдалённые районы, порядок — в дикие места и богатство — всем, кто чтит закон и порядок. Его главные почитатели — судьи, купцы, законники и аристократы, все они выигрывают от торжества закона и коммерции. Бедные и обманутые тоже поклоняются Абадару в надежде переломить цепь неудач, ибо большинство смертных ищут богатства и счастья, которые он обещает. Этот бог велит своим последователям жить согласно законам (если только они не глупые, противоречивые, беззубые или бесцельные) и трудиться ради мира и порядка. Абадара изображают в виде опрятного, хорошо одетого мужчины, отмеченного знаками богатства и цивилизованности. От золотого нагрудника до богато расшитого плаща, всё в нём утончённо и благородно. Он всегда носит с собой изящный золотой ключ.

Жрецы Абадара организованны, много времени посвящают развитию и просвещению общества. Мораль их мало заботит, им важнее участвовать в распространении культуры. При этом все усилия, как правило, ведут к общему благу: укрощению дикой природы, распространению законности, борьбе с болезнями — всё это способствует развитию цивилизации. Официальное одеяние для религиозных церемоний состоит из белого шелкового платья, вышитого золотой нитью, пояса или ожерелья из золотых колец, к которому подвешен золотой ключ, и короткого плаща насыщенно-жёлтого или золотистого цвета. Его храмы — роскошные здания с богатым декором и высокими витражными окнами. У этих окон небольшие рамы (чтобы не забрались воры) и чаще всего ярко-жёлтые стёкла, придающие золотой оттенок всему, что находится внутри. Священное писание культа Абадара — «Порядок чисел».

Верные могут получить благословение Абадара в виде неожиданного свалившегося на них денег, а тех, кто разгневал его, ждут непредвиденные расходы, а то и нищета.

Асмодей

КНЯЗЬ ТЬМЫ

Бог гордыни, контрактов, рабства и тирании

Мировоззрение: принципиальный злой

Сферы: Зла, Огня, Принципиальности,
Магии, Обмана

Любимое оружие: булава

Центры поклонения: Исгер,

Нидаль, Челия

Национальность: дьявол



Говорят, когда создавался мир, Асмодей написал контракт творения и все боги его приняли. Последователи Асмодея верят, что в этом контракте содержится ключ к окончательной победе их покровителя, знаменующей новую эру его дьявольского владычества. Асмодей верит в жёсткую дисциплину, безусловное повиновение и власть сильных над слабыми. Он любит искусство дипломатии и радуется сделкам, которые выглядят честными, а на деле дают одной из сторон весомое преимущество. Князь Тьмы требует и ценит лесть, хотя и сразу распознаёт её. Его обычно изображают краснокожим человеком с чёрными рогами, копытами и бледной аурой пламени. В произведениях искусства, посвящённых добрым богам, Асмодей часто играет роль антагониста. В его собственных храмах, наоборот, Князь Тьмы возвышается над остальными богами, а они склоняются пред ним.

Общедоступные храмы Асмодея процветают в Челии, а тайные его святилища разбросаны по всему Голариону. Безупречно чистые и опрятные жрецы Асмодея носят одежду тёмных цветов, обычно чёрную с красной отделкой; на церемонии они надевают рогатые маски или шлемы. Среди работорговцев, бюрократов, тиранов и даже красноречивых аристократов немало его приверженцев. Храмы Асмодея имеют поистине дьявольский вид. Но на самом деле многие из них были построены для других богов, а потом заброшены или проданы почитателям Асмодея. Эти храмы переделывают для нового хозяина при помощи ритуалов, призванных осквернить то, чему поклонялись здесь раньше. Учение этого бога записано в «Практиках Асмодея», хотя этот труд весьма упрощён и оброс многочисленными приложениями и томами пояснений.

Асмодей — самый могущественный из архидьяволов Преисподней и единственный правитель этого царства, по праву носящий титул бога. Восемь других архидьяволов давно добиваются его трона, но никто так и не сумел сместить Князя Тьмы. Из всех злых богов с Асмодеем легче всего договориться. Легендарные предания о заточении Ровагуга сообщают, что после того как Саренрэй повергла Жестокого Зверя в провал Гормуз, именно Асмодей запер его.

Гозрей

ВЕТЕР И ВОЛНЫ

Божество природы, моря и погоды

Мировоззрение: нейтральное

Сферы: Воздуха, Животных, Растений,
Воды, Погоды

Любимое оружие: трезубец

Центры поклонения: Варисия,
Кандалы, Просторы Мванги,
Саргава, Сырые земли, Тувия

Национальность: мванги



Моряки говорят, что Гозрей живёт на горизонте, там, где море сходится с небом. Рождённый буйством океана и бешенством ветра, Гозрей обладает переменчивым характером. Те, кто бороздит волны или зависит от дождей, знают это не понаслышке и не забывают задобрить Гозрей и вознести ему хвалу, когда ветер и волны благоприятны. У Гозрей есть два облика, и оба отражены в живописи и скульптуре. В море или над водой Гозрей — женщина с распущенными зелёными волосами, чьё тело превращается в бескрайние волны. В небесах и над землёй Гозрей изображается пожилым мужчиной с длинной белой бородой, выходящим из грозовой тучи. В храмах портовых городов часто почитают оба облика.

Жрецы-мужчины должны носить длинную бороду, а женщины — длинные волосы. И те, и другие вплетают в причёску сухие водоросли, полоски белой ткани и другие предметы. Официальное одеяние — длинная развевающаяся ряса, тёмно-серая, небесно-голубая или цвета морской волны, и украшения с жемчугом и кораллами. Храмы Гозрей не имеют крыши, обычно в центре есть какой-нибудь водоём или бассейн. Путешественники, готовые к долгому пути через океан, часто ищут совета жрецов Гозрей, которые также ежегодно благословляют фермеров перед весенним севом. «Гимны ветрам и волнам» Гозрей — это собрание молитв и правил поведения и дань уважения природе.

Большинство друидов исповедуют разные философские учения, самое распространённое из которых — Зелёная вера (см. стр. 236), но некоторые обращаются к богам за советом и вдохновением. Чаще всего они выбирают для этого Гозрей.

Знаки благосклонности Гозрей — ласковые порывы тёплого ветра с сильным запахом цветов, необъяснимый плеск волн, бьющихся о далёкий берег, или явление во сне особенно запоминающегося животного (например, белого волка, плащеносной ящерицы со светящимися голубыми глазами или призрачного ворона). Знаки её недовольства — внимательные взгляды и крики диких птиц и зверей, внезапный ливень над определённым домом или существом или неистребимый привкус крови во рту.

Горум

ЖЕЛЕЗНЫЙ ВЛАДЫКА

Бог битвы, силы и оружия

Мировоззрение: хаотичный нейтральный

Сферы: Хаоса, Разрушения, Славы,
Силы, Войны

Любимое оружие: двуручный меч

Центры поклонения: Бревой, земли Владык
Мамонтов, земли Королей Линнормов, Нирмафас,
Нумерия, Последний Оплот, Речные Королевства
Национальность: келлид



Жрецы Горума говорят, что Железный Владыка был выкован в первой великой битве орков с людьми. Когда пыль улеглась, на поле боя остался лишь один комплект железной брони. С тех пор умирающие воины и победоносные рыцари порой клянутся, что видели, как Горум направлял их удар или шёл рядом с ними в атаку. Воины по всему Авистану и за его пределами вызывают к Горуму, дабы он укрепил их клинок и помог в битве. Порой это приводит к тому, что обе стороны конфликта выступают под знаменем Горума. Но Железного Владыку больше интересует само сражение, а не какая-либо из сторон. В представлении большинства Железный Владыка выглядит как жуткий шипастый доспех с парой яростных красных глаз и невидимым телом. Его последователи верят, что, когда не станет битв, Горум рассыплется в прах, утратив смысл существования. Вера в Горума крепче всего в воинственных культурах и у «варварских» народов.

Его жрецы носят функциональную тяжёлую броню. Верующие утверждают, что дух Горума живёт в любом железе, будь то доспех или оружие, и потому с великим тщанием ухаживают за этими предметами. Его храмы больше похожи на крепости, чем на культовые сооружения, ибо построены с целью отразить любой натиск и набиты доспехами, оружием и съестными припасами. У него нет священных текстов, лишь собрание семи эпических поэм, названных «Горумскагат», в которых объясняются принципы веры.

Традиционно Горум (а значит, и его жрецы и последователи) не особо интересуется делами других богов. Если те открыто выступают против него, Горум будет сражаться, а пока он считает их дела и политику пустой тратой времени. Горум прямолинеен и нетерпелив, склонен к вспышкам эмоций и импульсивным поступкам. На неожиданную ситуацию он всегда сперва реагирует агрессией. Когда Горуму что-то нравится, он берёт это силой. Жрецы часто перенимают эти черты, поэтому злых последователей Горума больше, чем добрых.

Горум проявляет свою благосклонность посредством оружия или железных доспехов, которые при прикосновении источают кровь. Его гнев чаще всего выражается во внезапных пятнах ржавчины, способных полностью испортить предмет.

Дезна

ПЕСНЬ СФЕР

Богиня снов, удачи, звёзд и путников



Мировоззрение: хаотичная добрая

Сферы: Хаоса, Добра, Освобождения, Удачи, Путешествий

Любимое оружие: нож-звезда

Центры поклонения: Варисия, земли Королей Линнормов, Кионин,

Нидаль, Нумерия, Речные Королевства, Усталав

Национальность: варисийка

Легенда гласит, что, когда остальные боги создавали Голарион, Дезна развешивала звёзды по небесному своду, позволив другим сотворить для неё и её последователей полный чудес мир. С тех пор всех, кто смотрит на звёзды, влекут бесконечные тайны небес. Первопроходцы, разведчики, искатели приключений и моряки славят её имя, как и караванщики и те, кто странствует ради торговли, а даруемая Дезной удача делает её любимицей игроков и воров. Дезну обычно изображают в виде привлекательной эльфийки, облачённой в развевающиеся одежды, с яркими крыльями бабочки за спиной. На портретах её часто сопровождают лёгкие облачка бабочек.

Последователи Дезны, странники в душе, бродят по миру в поисках нового опыта, стараясь брать от жизни всё. Их храмы светлые и открытые, с множеством звёздных карт, чтобы отслеживать движение звёзд и отмечать важные астрономические события. Официальное облачение большинства жрецов — летящая белая риза с чёрной каймой и такая же шёлковая шапочка, хотя высокопоставленные иерархи добавляют больше декоративных элементов. Храмы Дезны также служат обсерваториями или хотя бы имеют одну комнату с частично открытой крышей. В сельских районах в них часто проходят службы для путешественников. Священное писание называется «Восемь свитков».

Дезна — одно из старейших божеств Голариона, и она мало изменилась со времён рассвета цивилизации. Эту богиню всегда почитали на территории нынешних Варисии и Усталава, и хотя она не выглядит как варисийка, больше всего её ассоциируют именно с этим этносом. Дезна выражает свою благосклонность, посылая бабочек, особенно ярко-синих парусников. Жрецы часто считают своим долгом обучиться владению её излюбленным оружием, метательным ножом-звездой, — он стал весьма популярен и вне культа. У Дезны есть несколько дворцов в Великом Запределье, включая один под названием Полярная звезда — он виден на северном небосклоне, и вокруг него пляшут все остальные звёзды.

Зон-Кутон

ВЛАДЫКА ПОЛУНОЧИ

Бог тьмы, зависти, боли и утрат

Мировоззрение: принципиальный злой

Сферы: Тьмы, Смерти, Разрушения, Зла, Принципиальности

Любимое оружие: шипастая цепь

Центры поклонения: Белкзен, Варисия, Геб, Иррисен, Нидаль, Челия

Национальность: иной



У богини красоты Шелин был сводный брат, но из зависти к талантам сестры он покинул её и отправился в неведомые края за гранью Великого Запределья. Там он столкнулся с чем-то, что изменило его к худшему, и после возвращения стал богом страданий, боли и утраты. Он совершал ужасные деяния против тех, кто пытался спасти его, особенно против отца и сводной сестры, и за свои преступления был изгнан на Теневой план, куда солнце горит в небесах. Когда Голарион погрузился в эпоху Тьмы, заключению внезапно настал конец — и Зон-Кутон вернулся, утирая слёзы ликующей ненависти. Со временем его влияние уменьшилось, но он и его поклонники по-прежнему готовы пройти по миру с кнутом, цепью и жестоким смехом. Его жуткий культ привлекает злобных садистов, безумных мазохистов и тех, чьи души так искалечены, что лишь всепоглощающая боль может отвлечь их от скорби. Погружённые в духовную тьму тянутся в его тёмные объятия, в то время как другие, умирая от голода в каменных мешках, режут собственную плоть, дабы напомнить себе, что ещё существуют.

Зон-Кутон часто меняет облик. Тело его покрыто множеством ран, и прорехи в одежде выставляют их на всеобщее обозрение. Он любит носить металлическую корону — извращённое подобие солнечного венца. Обычно Зон-Кутон изображают упрощённо, в виде бледного мужчины в чёрной одежде с одной серьёзной раной. Храмы Зон-Кутон похожи на пыточные камеры и часто ими и являются. В деревнях и посёлках церкви, где встречаются культисты, могут занимать тайные пещеры или подвалы. Там всегда полно хирургических и пыточных приспособлений — при обыске их выдают за сельскохозяйственные или ремесленные орудия. Официального облачения нет, но нанесённые самим себе увечья и пристрастие к чёрной коже позволяют узнать последователей Зон-Кутон. Его свод законов — «Тёмные страницы», записанные безумным пророком.

В разгар эпохи Тьмы почитатели Зон-Кутон создали собственное государство Нидаль, где и сегодня почитают Владыку Полуночи как спасителя и короля.

Иомедэй

НАСЛЕДНИЦА

Богиня чести, справедливости, власти и доблести



Мировоззрение: принципиальная добрая

Сферы: Славы, Добра, Принципиальности, Солнца, Войны

Любимое оружие: длинный меч

Центры поклонения: Авессалом, Андоран, Голт, Мендев, Молтун, Нирмафас, Последний Оплот, Саргава, Челия
Национальность: челийка

Иомедэй возвысилась в эру Блистательного похода, когда Рыцари Озема под её руководством одержали несколько побед над Шепчущим Деспотом. Вскоре после этого отважная воительница успешно прошла испытание Звёздным Камнем, обрела искру божественности и внимание Ародена, который назначил её своей вестницей. Сегодня церковь Иомедэй приняла в свои ряды большую часть оставшихся почитателей Ародена. Она отдаёт огромные силы Мендовским походам против ужасов Мировой Язвы. Последователи Иомедэй обладают обострённой совестью и чувством справедливости. Они уделяют много внимания изучению военного дела, государственному управлению и просвещению «диких» народов. Её жрецы славятся своей честностью и добросовестностью, что весьма полезно в политических делах. Иомедэй изображают яростной челийской воительницей в полном боевом доспехе, с символикой герольда и блестящим щитом.

Официальное одеяние — белая сутана с золотой или жёлтой каймой и такая же митра; большинство последователей предпочитают эти цвета и в повседневной одежде. Благочестивые искатели приключений обычно носят узкие ризы в цветах богини. Её храмы — яркие белёные здания, которые служат также жилищем светлых рыцарей. Её священное писание — «Деяния Иомедэй» (обычно их называют просто «Деяниями»). Это описание 11 чудес, которые Иомедэй совершила в древние времена в Авистане и Гарунде в подтверждение могущества Ародена. Приняв под крыло большинство последователей своего погибшего покровителя, она неформально проводит в жизнь и его учение. Но Иомедэй более дальновидна и не позволяет себе отвлекаться на исторические события. Так же и её последователи используют переделанные храмы культа Ародена как свои собственные.

Иомедэй чаще всего выражает благосклонность, придавая обычным предметам форму меча, озаряя таинственным белым или золотым светом существо или предмет либо указывая направление, как компас, рывком меча или другого металлического оружия. Она выражает своё недовольство мерцающими огнями, повреждением оружия о более мягкий материал и делает золотые и серебряные предметы тусклыми и тяжёлыми.

Ирори

ВЛАДЫКА ВЛАДЫК

Бог истории, знаний и самосовершенствования



Мировоззрение: принципиальный нейтральный

Сферы: Лечения, Знания, Принципиальности, Рун, Силы

Любимое оружие: безоружный удар

Центры поклонения: Авессалом, Джалмерей, Кадира, Катапеш, Некс, Осирион, Пустоши Маны
Национальность: вудранец

Последователи Ирори утверждают, что он некогда был смертным, который достиг абсолютного физического и духовного совершенства и таким образом обрёл божественность. Хотя многие авистанцы Внутреннего моря с подозрением относятся к его верным последователям, строгий культ Владыки Владык набирает популярность среди тех, кто ищет порядка в смутные времена. Существует некоторая напряжённость между его приверженцами и культами Кайдена Кайлина, Иомедэй и Норгорбера, поскольку, в отличие от них, Ирори стал богом без помощи магического артефакта. Ирори очень редко изображают в живописи и скульптуре, поскольку его приверженцы уверены, что ни одно изображение не в силах передать совершенство. Они описывают его как безупречного вудранца без волос, за исключением длинной косы, в простой одежде и деревянных сандалиях.

Жрецы Ирори не имеют официального облачения, кроме длинной косы, закрученной в петлю и носимой как ожерелье. Его храмы, как правило, представляют собой обширные комплексы с помещениями для молитв, сна и упражнений. Там его последователи учатся и тренируются днём и ночью в бесконечном стремлении к совершенству и очищению своей ци, или жизненной силы. Тот, кто достигнет ранга мастера, после смерти окажется рядом с Ирори, чтобы служить ему вечно, а кто не сможет, тот возродится и начнёт путь заново. Храмы, как правило, закрыты для мирян. Его священное писание — «Освобождение от оков», объёмистый трактат, в котором описываются упражнения, медитации, диета и прочие методы преодоления ограничений смертного тела.

Среди последователей Ирори много монахов и монашек, которые живут в простоте и непорочности ради самосовершенствования. Его почитают учёные, мудрецы и те, кто хочет навести порядок в фундаментальном хаосе магии. В результате его учение порой сталкивается с доктринами Нефиса и других божеств. Ирори уважает всех богов и учит терпимости своих последователей. Он не любит тех, кто уничтожает или портит чужие достижения, и потому постоянно враждует с Асмодеем. Он выражает своё недовольство внезапными и загадочными судорогами, апатией или препятствиями в виде неожиданной болезни или безумия.

Кайден Кайлин

ПЬЯНЫЙ ГЕРОЙ

Бог храбрости, эля, вина и свободы



Мировоззрение: хаотичный добрый
Сферы: Хаоса, Обольщения, Добра,
Силы, Путешествий

Любимое оружие: рапира

Центры поклонения: Авессалом,
Андоран, Варисия, Голт, Кандалы,
Речные Королевства, Талдор

Национальность: талдорец

Легенды гласят, что Кайден Кайлин и не думал становиться богом. Кайден, будучи авессаломским наёмником, славился тем, что брался за любую работу, если она не противоречила закону и хорошо оплачивалась. Однажды вечером, напившись, он на спор с таким же подвыпившим приятелем согласился пройти испытание Звёздным Камнем... и каким-то образом через три дня вышел из Собора Звёздного Камня живым богом. Ошеломлённый тем, что прошёл испытание, но не может вспомнить как, он, и став богом, продолжал жить как прежде — сражался за правое дело, напивался и делал только то, что хотел. Эта простая философия по нраву многим смертным, как знатым, так и простолюдинам, и искатели приключений, филантропы, гуляки и борцы за свободу — все считают его своим покровителем. В искусстве Кайден Кайлин предстаёт таким, каким был при жизни — бронзовокожим мужчиной с кружкой эля в руке. Иногда Пьяного Героя изображают с обрывками кандалов на запястьях, что означает избавление от уз смертной жизни.

Последователи Кайлина — отличные проводники и исследователи, они смеются в лицо опасности и всегда готовы повеселиться, как бы ни было тяжело. Их весёлые храмы напоминают шумные пивные и привлекают представителей всех слоёв общества. Официальное одеяние — простая коричневая туника или ряса с винно-красной пелериной, на которой изображён его символ — пивная кружка. Жрецы — искатели приключений порой носят волшебную накидку, которая может использоваться как верёвка. У Кайлина почти нет храмов в традиционном понимании, большинство из них одновременно служат пивными, с алтарём прямо над стойкой. Его незамысловатое священное писание — «Листок мудрости», где все догматы изложены в нескольких коротких фразах, чтобы удобно было вешать на стену.

Последователи Кайдена Кайлина часто носят с собой кружки на удачу, а перед особо опасным или трудным делом выливают немного эля на землю. Этот бог часто проявляет своё расположение, посылая верному бутылку вина, но если смертный навлек на себя его гнев, такая находка неизбежно имеет вкус уксуса или помоев.

Калистрия

УКОЛ ВОЗМЕЗДИЯ

Богиня мести, сладострастия и обмана



Мировоззрение: хаотичная нейтральная

Сферы: Хаоса, Обольщения, Знания,
Удачи, Обмана

Любимое оружие: кнут

Центры поклонения: Авессалом, Варисия, Голт,
Кандалы, Кионин, Некс, Речные Королевства,
Талдор

Национальность: эльфийка

Хотя эльфы поклоняются многим богам, никого они не ценят так высоко, как Калистрию. Ей по душе переменчивость и отстранённость, свойственные эльфам. Некоторые почитают её как трикстера, а другие ценят за чувственность и дерзость. Даже замышляя и планируя очередное завоевание, Калистрия всегда старается занять наиболее выигрышное положение. Шпионы, проститутки и искатели острых ощущений часто поклоняются Калистрии. Её изображают эльфийской красавицей в откровенном платье, с длинными изящными ушками, тонкими руками и ногами и с манящей улыбкой на губах. Как правило, рядом с ней рисуют гигантских ос, её любимые создания. В отличие от пчёл, осы жалят многократно и не гибнут, что символизирует мстительность Калистрии.

При храмах Калистрии часто живут священные проститутки, у каждой или каждого из которых свой круг постоянных клиентов. В результате храмы становятся рассадниками слухов, лицемерия и мести, что способствует росту популярности культа. В эльфийских землях её храмы больше похожи на воровские гильдии: они обслуживают подозрительных любовников и богатеёв, жаждущих кровной мести, и лишь во вторую очередь служат плотскому наслаждению. Жрецы и жрицы носят скудные одеяния из жёлтого шёлка, едва прикрывающие тело. Они часто рисуют хной узоры на ладонях и носят на руках тонкие браслеты. Священное писание культа Калистрии — «Книга радости», наставление во многих страстях.

Склонность Калистрии к беспорядочным связям зафиксирована во многих религиозных текстах, включая её собственный. Но часто эти рассказы противоречивы, а значит, некоторые из её предполагаемых любовных приключений могут быть попыткой других богов и богинь выдать желаемое за действительное. Кое-кто утверждает, что Кайден Кайлин напился и прошёл испытание Звёздным Камнем после того, как Калистрия отвергла его ухаживания, заявив, что ни один смертный не переживёт любовного свидания с ней.

Калистрия выражает свою благосклонность, даруя верующим неожиданную удачу в поиске спутника, а разгневавшие её часто подвергаются нападению ос, которые жалят их в самые чувствительные места.

Ламашту

МАТЕРЬ ЧУДИЩ

Богиня безумия, чудовищ и кошмаров

Мировоззрение: хаотичная злая
Сферы: Хаоса, Зла, Безумия, Силы, Обмана
Любимое оружие: фальшион
Центры поклонения: Белкзен, Варисия, Иррисен, Катапеш, Мировая Язва, Некс, Осирион, Речные Королевства
Национальность: демон



Толлы утверждают, что, когда Ламашту впервые увидела гиену, она взяла её себе в супруги и так родился первый гиен. Существуют сотни подобных историй о самых разных существах, и в каждой Матерь чудовищ выступает прародительницей. Поклонители Ламашту старательно обезображивают себя и других. Шрамирование и увечья — обычное дело среди верующих. Хотя ей в основном поклоняются разные чудовища вроде гиенов, гоблинов и медуз, некоторые человеческие культы тайком практикуют её тёмные ритуалы, приводящие к появлению врождённых уродств и разрушению красоты. Некоторые люди прибегают к магии, чтобы стать более страшными и похожими на чудовищ, а верные Ламашту чудовища делают ровно противоположное, стараясь замаскироваться среди людей. Ламашту обычно рисуют женщиной с шакальей головой и длинными оперёнными крыльями, скогтистыми ногами и громадным раздутым животом. На изображениях богиня часто окружена чудовищами, собравшимися на её зов, причём любимцы выше, чем остальные.

Ритуальное облачение включает шакалью маску из кожи или драгоценного металла, плащ из чёрных перьев и пару мечей или кинжалов, украшенных по образу оружия Королевы демонов. Поклоняются ей в самых простых местах: достаточно плоской скалы, но это может быть и круг камней, колонн, деревьев или деревянных брусков. В некоторых храмах имеется глубокая яма или спуск в провал, символизирующие вход в подземное царство. «Священным писанием» Ламашту является *Череп Машага* — волшебный череп, излагающий её учение.

Ламашту — одна из многочисленных демонических владык, возможно, сильнейшая. Одно из её прозвищ отражает это могущество — Королева демонов. Но Ламашту не ищет власти над Бездной и не желает подчинить всех демонических владык своей воле. С некоторыми она ведёт войну (например, со своим заклятым врагом Пазузу), а других берёт в любовники (растленный Сокотбенот часто хвалится зачатými с ней детьми), но её истинные интересы выше мелочной грезни демонов.

Ламашту выказывает благосклонность жестокими сновидениями, внезапными уродствами или необъяснимыми беременностями, приводящими к мучительным (а порой и смертельным) родам с появлением безобразных младенцев. Своё неодобрение она выражает появлением болезненных шрамов или кошмарами.

Нефис

ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО

Бог магии



Мировоззрение: нейтральный
Сферы: Разрушения, Знания, Магии, Защиты, Рун
Любимое оружие: боевой посох
Центры поклонения: Авессалом, Геб, Катапеш, Кионин, Некс, Нумерия, Осирион, Тувия
Национальность: гарундиец

Древнеосирийские тексты упоминают о божественном царе по имени Нефис, чьи могущественные чары позволяли ему видеть всё, что происходит в мире, даже на планах Великого Запределья. Знания, полученные из этих видений, сделали его богом, но разрушили душу. С тех пор Нефис колеблется между разрушением мира и стремлением защитить его. Церковь Нефиса пытается уравновесить эти два аспекта, но каждый отдельный храм склоняется к тому или другому. Его последователи — те, кто жаждет магических знаний или власти, мистической или божественной. И неважно, как они хотят их использовать — для разрушения, созидания или защиты. Нефиса часто изображают одновременно в двух обликах. Одна его сторона обожжена и изломана и обрушивается на мир чудовищную магию, вторая спокойна и задумчива, при помощи магии она исцеляет недужных и защищает невинных.

Для официальных церемоний требуются богато расшитая риза, скуфья и короткая накидка с капюшоном — все одного цвета, красного, бордового или винного, в зависимости от храма. Храмы Нефиса бывают похожи на крепости, святилища, башни волшебников или даже на маленькие дворцы, но везде служат знающие люди, умеющие сохранять спокойствие при любых странных звуках или явлениях. Его священное писание — «Книга магии», подробный трактат, содержащий указания по проведению магии и разъяснение моральных последствий её правильного и неправильного применения (точка зрения меняется от параграфа к параграфу). Цитаты из этого трактата написаны на внутренних стенах всех храмов, но большинство жрецов носят его с собой в виде книги или свитков.

Говорят, зоны «дикой» магии возникают из-за того, что Нефис подошёл близко к Материальному плану, а «безмагические зоны» (где магия не работает) указывают на его недовольство этим регионом. Никто не слышал, чтобы Нефис выражал своё одобрение или гнев последователям или врагам, — многие верующие гордятся этим фактом. Они охотно напоминают представителям других конфессий, что у их бога нет любимчиков и он не балует их снами и яркими знаменами, — что не очень привлекает верующих из других церквей.

Норгорбер

ЖНЕЦ ДОБРЫХ ИМЁН

Бог алчности, убийств, ядов и тайн



Мировоззрение: нейтральный злой

Сферы: Обольщения, Смерти, Зла, Знания, Обмана

Любимое оружие: короткий меч

Центры поклонения: Авессалом, Варисия, Голт,

Кандалы, Некс, Осирион, Речные Королевства, Талдор

Национальность: талдорец

Мало что известно о смертной жизни Норгорбера в Авессаломе до того, как он достиг божественности через испытание Звёздным Камнем. Члены его порочного культа старательно прячут подробности, порой прибегая к убийствам, лишь бы скрыть происхождение Норгорбера. Некоторые уверены, что, если истинное лицо Жнеца раскроется, ему конец. Среди известных Вознёсшихся богов он единственный злой. Культ Норгорбера распадается на четыре течения, каждое из которых сосредоточено на одном из его аспектов и игнорирует остальные. Культисты часто носят маски — как символ преданности и чтобы скрыть свои лица, даже в Авессаломе, где их вера считается в некоторой степени допустимой. Некоторые почитатели надевают поверх этой маски (которую снимают только в одиночестве) ещё дополнительную, чтобы выразить эмоции или подать знак. Несмотря на разделение, последователи Норгорбера продолжают сотрудничать друг с другом, предпринимая тщательно продуманные действия согласно какому-то тайному плану. Те, кто зовёт Норгорбера «жнецом добрых имён», почитают его в первую очередь как бога секретов; обычно это шпионы и политики. Гильдии воров часто поклоняются ему как Серому Господину и равняются в первую очередь на его воровские умения. Многие алхимики, травники и ассасины знают этого бога как Чернопалого и видят его заслугу в каждом отравленном блюде или ядовитой твари. Однако наиболее злое и опасное его последствие — безумцы, убийцы и маньяки. Эти называют его Отцом-Живодёром и верят, что каждое убийство помогает создавать будущее согласно неведомому плану их тёмного бога.

Его церемониальные цвета — чёрный и коричневый, а одеяния культистов шьются по текущей моде, чтобы легче было смешаться с толпой. Искусно сделанные маски — часто с цветными линзами и подвижной челюстью — призваны напоминать о божественных тайнах в разных аспектах Норгорбера. Храмы Норгорбера часто скрыты под вывесками других заведений, а по ночам превращаются в моленные дома. Его жрецы — мастера подражания, они крадут чужие личности, чтобы прикрыть свои тёмные делишки или разрушить изнутри другие организации.

Ровагуг

ЖЕСТОКИЙ ЗВЕРЬ

Бог разрушений, бедствий и гнева



Мировоззрение: хаотичный злой

Сферы: Хаоса, Разрушения, Зла, Войны, Погоды

Любимое оружие: двуручный топор

Центры поклонения: Белкзен, земли

Владык Мамонтов, Кадира, Катапеш,

Осирион, Темноземье

Национальность: чудовище

На заре доисторической эпохи родился Ровагуг. Он хотел уничтожить мир, и прочие боги все вместе выступили против него. Многие погибли в той войне, но в конце концов Саренрэй рассекала мир и низвергла Ровагуга, а Асмодей запер его, оставив себе единственный ключ. Ровагуга рисуют как ужасное чудовище невероятной величины и могущества. Мало какие религии цивилизованные народы презирают так, как веру в Ровагуга. В диких землях ему поклоняются разные чудовища, в том числе орки, верёвочники и троглодиты. Многие последователи Ровагуга верят, что Низвержение пробудило их бога и он скоро вырвется на свободу. Главными признаками его активности являются так называемые Отродья Ровагуга — чудовищные твари, периодически выползающие из провала Гормуз в Центральном Касмароне, где много тысяч лет назад был заключён Жестокий Зверь. Легендарный Тараск — самый могущественный и ужасный из всех отродий, хотя другие тоже оставили свой след в истории.

Жрецы Ровагуга носят меховые плащи необычных цветов, а также маски, изображающие жутких тварей, искажённые лица или безумные рожи. Почти во всех крупных городах его храмы запрещены, поэтому служители культа возводят тайные святилища. Настоящие храмы крайне редки и сооружаются в пещерах или подземельях. Как правило, поклоняются в них какому-нибудь чудовищу, которое жрецы приручают, чтобы оно нападало только на чужаков. У Ровагуга нет священных текстов, но его жестокие и примитивные мысли проникают в умы верующих, наполняя их желанием ломать, рвать, крушить, а также искать способ освободить его из заточения и приблизить конец света.

Ровагуг долго враждовал с другими богами, но больше всего он ненавидит Саренрэй. Ещё до того, как Цветок Зари повергла его, их противостояние стало легендой. Говорят, Саренрэй поместила в сердце мира солнечный огонь, чтобы непрерывно жечь Ровагуга в его подземной тюрьме. Считается, что, когда он ворочается во сне, происходят извержения вулканов и землетрясения, а ураганы — это его дыхание из тёмных глубин мира.

Саренрэй

ЦВЕТОК ЗАРИ

Богиня исцеления, честности, искупления и солнца



Мировоззрение: нейтральная добрая

Сферы: Огня, Славы, Добра, Лечения, Солнца

Любимое оружие: скимитар

Центры поклонения: Авессалом, Кадира,

Катапеш, Осирион, Талдор, Тувия

Национальность: келишитка

Когда изначальные силы создавали Голарион, Асмодей поселил в этом мире зло под прикрытием вечной тьмы. Учение Саренрэй говорит, что Цветок Зари принесла в мир свет, а с ним истину и честность. Те, кто обратился ко злу, узрели свою порочность и были прощены светом Саренрэй. Жрецы Саренрэй обычно миролюбивы и пестуют свою паству ласковой рукой и мудрыми словами. Их доброта, однако, испаряется, когда церковь выступает против зла, которое невозможно искупить, особенно против культа Ровагуга. В такое время жрецы Саренрэй превращаются в дервишей — они танцуют среди врагов, позволяя своим скимитарам воздавать всем по заслугам. Поэтому её вера привлекает тех, кто добросердечен, но способен ожесточиться, когда доброта становится опасной слабостью. Религиозное искусство изображает эту солнечную богиню в виде сильной женщины с бронзовой кожей и буйной гривой пламенеющих волос. В одной руке она держит солнечный свет, а в другой — скимитар, чтобы сокрушить всякого, кто откажется встать на праведный путь.

Официальное облачение состоит из длинной белой ризы и туники, расшитых алой и золотой нитью. На время богослужений жрецы обычно надевают золотую корону с красно-золотым украшением в виде солнечных лучей. Такими же мотивами покрывают и обычные ритуальные принадлежности — скимитары. Храмы Саренрэй — открытые небу здания, иногда с большими бронзовыми или золотыми зеркалами на высоких точках, чтобы отражать свет на алтарь (но у вспомогательных построек крыша обычно есть). Священное писание Саренрэй называется «Рождение света и правды». В большинстве экземпляров есть пустые страницы, где можно записать вдохновляющие истории, чтобы потом рассказать их другим. Её последователи считают фехтование, особенно на скимитарах, важным видом искусства.

Саренрэй выражает свою благосклонность появлением голубок или изображениями анкхов, возникающими в неожиданных местах. Её неодобрение чаще всего проявляется в виде солнечных ожогов или слепоты, которая может длиться от нескольких мгновений за мелкие проступки до всей жизни за смертные грехи.

Тораг

ОТЕЦ ВСЕГО СУЩЕГО

Бог кузнечного дела, защиты и стратегии



Мировоззрение: принципиальный добрый

Сферы: Созидания, Земли, Добра,

Принципиальности, Защиты

Любимое оружие: боевой молот

Центры поклонения: горы Пяти Королей,

Друма, земли Королей Линнормов,

Пустоши Маны

Национальность: дварф

Дварфы верят, что Тораг выковал мир в своей огромной кузне, снова и снова ударяя по нему молотом, пока не получил желаемую форму. Из обломков камня и летящих искр родились дварфы с каменным брюхом, полным огня. Торага представляют могучим хитроумным дварфом, куящим оружие или щит. Этот бог превосходно умеет планировать, у него почти для любой ситуации найдётся запасной план. Примерно половина его жрецов — дварфы, хотя очень многим людям по сердцу его учение. Его приверженцы — искусные архитекторы, ремесленники и военные стратеги. Охранники и городская стража порой возносят молитвы Отцу Всего Сущего, надеясь на его защиту при исполнении долга.

Официальная одежда жрецов — тяжёлый поношенный кожаный фартук длиной по колено. Часто они носят при себе большой кузнечный молот. Некоторые жрецы прикрепляют к фартуку заклёпки, пластины или кокарды в память о значительных событиях, таких как женитьба, рождение ребёнка, изготовление первого доспеха и так далее. Храмы обычно круглые, их строят вокруг большой действующей кузницы. Дополнительные наковальни в храме используют для бытовых нужд, поскольку любая плавка иковка металла считаются молитвами Торагу. Его священную книгу — «Молот и клещи:ковка металла и прочие славные работы» — обычно оправляют в металл.

Роющие землю животные для последователей Торага священны, как и те, что живут в горах и пещерах. При этом крылатых созданий, обитающих в той же местности, считают мерзостью и уродством — особенно церковь Торага ненавидит летучих мышей. Иногда этот бог посылает сообщение в виде хитрой загадки, ненадолго появляющейся на каменной поверхности. Землетрясение выражает крайнюю степень его недовольства, но пережить это бедствие считается благословением. Последователи Торага особенно нетерпимы к культу Ровагуга, поскольку его мерзкие отродья издавна шевелятся и корчатся в глубинах земли. Но, несмотря на это, последователи Торага не ладят и с культом Саренрэй, поскольку в их готовности прощать и в поклонении солнцу многие дварфы видят проявление слабости.

Ургатоа

БЛЕДНАЯ ПРИНЦЕССА

Богиня болезней, ненасытности и нежити



Мировоззрение: нейтральная злая
Сферы: Смерти, Зла, Магии, Силы, Войны
Любимое оружие: коса
Центры поклонения: Варисия, Геб, Осирин, Темноземье, Усталав
Национальность: варисийка

Некоторые утверждают, что Ургатоа была смертной, но когда она умерла, жажда жизни превратила её в первую нежить Великого Запределья. Она вырвалась из бесконечной очереди душ, жаждущих суда Фаразмы, и вернулась в Голарион, принеся с собой болезни. Её изображают красивой женщиной с волосами цвета воронова крыла, но ниже пояса тело начинает гнить и иссыхать, и ближе к стопам от него остаются лишь окровавленные кости. Ей поклоняется нежить, а также тёмные некроманты и те, кто хочет стать нежитью. Поэтому жрецам Ургатоа зачастую приходится таиться. Заразившиеся во время поветрия приносят подношения Бледной Принцессе в надежде на облегчение, хотя большинство обращаются к Саренрэй. Порой Ургатоа делают подношения какие-нибудь ненасытные князья, прося у неё больше еды, женщин и прочих низменных удовольствий. Тут её область интересов пересекается с Калистрией: эльфийская богиня покровительствует плотскому влечению, а немёртвая — плотским удовольствиям.

Ритуальное облачение представляет собой свободную серую тунику до пола с белым, как кость, или тёмно-серым плащом с капюшоном, схваченным у горла. Традиционно нижняя часть туники либо разорвана в клочья, либо обшита полосками ткани или бахромой, чтобы создать впечатление тлена, отражая разложение богини. Поскольку большинство ритуалов предполагает поглощение большого количества пищи и вина, эти одеяния часто покрыты пятнами. Храмы Ургатоа представляют собой пиршественные залы с большим центральным столом, который служит одновременно алтарём, и множеством кресел вокруг. К храму обычно примыкает собственное кладбище или склеп, где часто обитают упыри (воплощающие все три области интересов богини). Священный текст Ургатоа — «Утоление глаза» — записан Дасоном, первым немёртвым командиром её рыцарей.

Ургатоа иногда вознаграждает своих особенно усердных жриц, превращая их после смерти в жуткую нежить, именуемую дочерьми Ургатоа. Также известно, что она порой помогает даймоническим Всадникам, поскольку их цели близки.

Фаразма

ВЛАДЫЧИЦА МОГИЛ

Богиня рождения, смерти, судьбы и предсказаний



Мировоззрение: нейтральная
Сферы: Смерти, Лечения, Знания, Упокоения, Воды
Любимое оружие: кинжал
Центры поклонения: Бревой, Варисия, Кандалы, Некс, Осирин, Тувия, Усталав
Национальность: гарундийка

Расположенный на вершине огромной башни Костяной Двор Фаразмы ждёт всех после смерти. Попав туда, мёртвые выстраиваются в длинную очередь, ожидая последнего суда и воздаяния. Недостойные попадают на кладбище Фаразмы, где их души будут гнить до скончания веков. Легенды говорят, что Фаразма знала, что смерть Ародена близка, и даже судила его, но не сделала ничего, чтобы предупредить своих последователей, многие из которых сошли с ума из-за этого события. Фаразму изображают как повитуху, безумную пророчицу или жницу смерти, в зависимости от роли. Беременные женщины часто носят маленькие образки Фаразмы на длинной цепочке, чтобы защитить ещё не рождённого младенца и дать ему хорошую жизнь. Ей поклоняются повитухи, будущие матери, похоронных дел мастера и (хотя и в меньшей степени после смерти Ародена) прорицатели.

Храмы Фаразмы — готические соборы, обычно расположенные рядом с местным кладбищем, хотя её святилищем может служить и невзрачный камень в чистом поле или на погосте. К религиозным церемониям её последователи всегда одеваются в чёрные погребальные наряды, независимо от местных обычаев, и подчёркивают этот цвет серебром и флакончиками со святой водой. Нежить они презирают как нарушение законов природы. Священное писание Фаразмы — «Спираль костей». Большая часть книги написана давным-давно неким пророком, и многие его высказывания настолько туманны, что до сих пор ведутся споры о том, что за события предсказаны и случились они уже или нет. Другие части добавлены позднее; там говорится о благополучных родах, правилах захоронения мёртвых, методах гадания и так далее.

Фаразма проявляет благосклонность, насылая скарабеев или козодоев, — и те и другие служат проводниками душ умерших на Костяной Двор. Считается, что чёрные розы приносят удачу, особенно если на их стеблях нет шипов. Фаразма иногда разрешает душам умерших передать весточку живым родственникам, чтобы утешить их, указать на убийцу или покарать врага. На её недовольство указывает внезапный холодок по спине, кровотечение из-под ногтей, необъяснимый землястый привкус во рту, находка мёртвого козодоя или ощущение, что забыл что-то важное.

Шелин

ВЕЧНАЯ РОЗА

Богиня искусства, красоты, любви и музыки

**Мировоззрение:** нейтральная добрая**Сферы:** Воздуха, Обольщения, Добра, Удачи, Защиты**Любимое оружие:** глефа**Центры поклонения:** Авессалом, Голт, Саргава, Талдор**Национальность:** талдорка

По одной древней легенде, Шелин украла у своего сводного брата Зон-Кутона глефу, пытаясь спасти его разум от потустороннего влияния. Попытка провалилась, но богиня не оставила надежды и из любви к брату сделала *Заклинатель душ* своим основным оружием, несмотря на его пагубное влияние. История любви и преданности Шелин вдохновляет смертных хранить любовь и дружбу, несмотря на все испытания. Под её влиянием барды сочиняют героические песни и трагедии, а художники пишут берущие за душу картины. На всех изображениях, независимо от народа и этноса, Шелин предстаёт девушкой с голубыми или серебристыми глазами (порой глаза у неё разных цветов). В длинных каштановых волосах Шелин есть пряди ярко-красного, зелёного и золотого цвета. Она носит со вкусом подобранную одежду и украшения, которые подчёркивают красоту, не слишком открывая её. Шелин проповедует и показывает своим примером, что истинная красота — внутри. Она поощряет отношения, основанные не только на страсти.

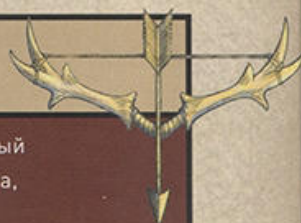
Официальное облачение для церкви — обтягивающие штаны и длинная туника для мужчин и платье до середины икры для женщин, скроенное так, чтобы выглядеть в нём привлекательно, но не слишком сексуально. Её основной цвет — красный (с серебряной отделкой), хотя возможен и синий. Жрецы Шелин должны каждый день стараться создать что-нибудь прекрасное — как правило, это художественное или музыкальное произведение, но допустимы и другие ремёсла (например, выращивание цветов). Её просторные храмы окружены садами и статуями, их украшают росписи и скульптура, внутри всегда звучит музыка. Её молитвенник — «Мелодии внутренней красоты» — по большей части состоит из песен.

Шелин иногда общается с верующими, нащёптывая им на ухо короткие, но ясные сообщения. Певчих птиц почитают священными, их присутствие считается удачей. Своё осуждение богиня выражает разными путями: отталкивающее видение, возникающее на миг в зеркале, ссора с возлюбленным, птица грязно-коричневой расцветки и увядшие розы на клумбе — всё это может быть знаком её недовольства.

Эрастил

МЕТКИЙ СТАРИК

Бог семьи, сельского хозяйства, охоты и торговли

**Мировоззрение:** принципиальный добрый**Сферы:** Животных, Товарищества, Добра,

Принципиальности, Растений

Любимое оружие: длинный лук**Центры поклонения:** Андоран, Варисия, Голт, земли

Королей Линнормов, Искер, Молтун, Нирмафас,

Пустоши Маны, Речные Королевства, Челия

Национальность: ульфен

Куль Эрастила возник ещё до эпохи Тьмы, когда первые люди начали одомашнивать скот и подчинять себе природу. Легенды земледельцев гласят, что Меткий Старик сделал первый лук в дар смертным, чтобы они могли охотиться и выживать в этом опасном мире. Многие — если не большинство — его почитатели никогда не были в городе, предпочитая простую сельскую жизнь, одинокие хижины или спокойные деревни на границе диких земель. Последователи Эрастила часто вешают над очагом деревянную табличку с резным изображением своего божества. Он предстаёт то как старый человек-зверолов с луком в руках, то как высокий гуманоид с головой лося. На этих изображениях Эрастил часто сражается с дикими зверями и прочими тварями.

Последователи Эрастила имеются в большинстве деревушек и посёлков, занимаясь не столько проповедями, сколько делами. Его жрецов призывают на помощь при строительстве домов, при родах, чтобы проследить за торговлей или благословить урожай. Святилища Эрастила почти всегда представляют собой простые деревянные строения, где проходят сельские собрания. Даже в больших городах, где его вера отступает в тень перед более прогрессивными религиями, храмы Эрастила — обычно всего лишь большие дома, переделанные под нужды церкви, где верующие могут помолиться и переночевать. Поскольку он предпочитает простоту, официальная одежда жречества практична: чаще это кожаная или меховая накидка с капюшоном, иногда украшенная знаком божества или скреплённая деревянным значком с его символом. Его книга «Притчи Эрастила» напоминает иллюстрированный ежегодник: в ней даны наставления по укреплению семьи и советы для охотников и земледельцев.

Эрастил поощряет верующих, посылая им щедрую добычу на охоте или богатый урожай. Он также может управлять поведением копытных, особенно северных и благородных оленей и лосей. Своё неодобрение он выражает такими знаменами, как сломанные стрелы или худой урожай.

Хотя вера в Эрастила традиционно распространена в сельских районах Северного Авестана, она всё больше сплетается с цивилизацией. В результате, увы, возникают конфликты с церковью Абадара из-за сфер влияния.



Прочие божества

Ниже приведён список из десяти второстепенных божеств, почитаемых довольно широко, но не настолько популярных, чтобы их культ распространился по всему Авистану или Гарунду. В некоторых случаях так происходит лишь потому, что последователи не хотят активно привлекать новых адептов, а иногда само божество не поощряет распространения культа. Помимо них, существует ещё много божеств, но они, как правило, покровительствуют отдельным народам или регионам и ещё не распространили своё влияние за пределы довольно узких областей.

Почитатели этих второстепенных божеств в основном представляют собой замкнутые группы с характерными обычаями (как Красные Богомолы) и более или менее сосредоточены в одном регионе (например, культы Гиронны и Ханспура в Речных Королевствах). А иногда их культы просто не особо заинтересованы в расширении своих рядов или их активно преследуют другие организации (Глаундер, Гротус и Зифус).

Апсу (Указующий путь). Все добрые драконы почитают Апсу, хотя мало кто из них использует сакральную магию. Большинство оставляют её своим смертным союзникам и слугам, некоторые из которых предпочитают Указующего путь гуманоидным богам. Поскольку главной целью Апсу является уничтожение Дахака, смертные, не имеющие связей в мире драконов, мало интересуются его церковью. Символ Апсу — серебряный дракон, обвивший хвостом зеркало.

Ачакек (Бродящий в крови). Также известен как Небесный Богомол. Многие боги используют Ачакека как ассасина, посылая его убить тех, кто слишком возвысился и тем или иным образом бросил вызов богам. Не все божества Голариона одобряют такие грубые методы, но пока ни один бог не рискнул выступить против Ачакека. Небесный Богомол сам не ищет почитателей, но они у него всё же есть — Бродящий в крови является покровителем ассасинов из ордена Красного Богомола, использующих методы и стиль Небесного Богомола для укрепления собственной недоброй славы. Символ Ачакека — пара красных передних лап богомола, сложенных в молитвенном жесте.

Бесмара (Королева пиратов). Пиратам редко хватает времени и терпения, чтобы посвятить жизнь служению божеству, но все буханьеры знают Королеву пиратов Бесмару. Говорят, она ходит по бурным водам Мальстрёма на своём огромном корабле «Морской призрак». Её походы в такие края, как Элизим, Стержень, Небеса и Преисподняя, стали легендами в определённых кругах пиратов. Но мало кто искренне молится ей, разве что перед лицом неминуемой

смерти. Когда судно идёт ко дну, начинается морское сражение или кровожадное морское чудовище распаивает пасть, даже самые заскорузлые пираты вдруг вспоминают о вере и молят Бесмару дать им хотя бы день жизни. Служителей культа Бесмары можно найти в водах Кандалов или на бережных Илизмагорти. Те, кто в море, как правило, одновременно и священники, и капитаны. У них самая зловещая репутация среди моряков. Символ Бесмары — чёрный флаг с черепом и костями.

Гиронна (Злая Карга). Среди священников этой богини — одни женщины. Люди боятся её жриц за способность отравлять разум ненавистью, сталкивая друзей и превращая союзников во врагов (хотя иногда, если понадобится, они могут просто пырнуть кого-нибудь ножом в переулке). Её символ — налитый кровью глаз.

Глаундер (Король паутины). Культ этого полубога-паразитов и болезней часто укореняется в маленьких, беззащитных сельских общинах. Как и почитаемые ими паразиты, последователи Глаундера часто живут за счёт других. Такой культист может служить в деревне священником, прикидываясь верным последователем какого-нибудь малоизвестного культа или языческой религии, и потихоньку вводить практики, незаметно приближающие местных к Королю паутины. Культисты Глаундера не обескровливают свою паству досуха, наоборот, защищают и помогают, чтобы всегда иметь под рукой запас потенциальных жертв. Если их раскрыть, последователи Глаундера разглашуют о пользе заразы и паразитов, избавляющих мир от слабых и немощных.

Говорят, Дезна случайно освободила Глаундера из кокона на Эфирном плане. Он является в виде громадного, похожего на комара чудовища и часто втайне посещает своих любимых последователей, чтобы вкушать их крови. Он предпочитает кровопийц и грибовидных чудовищ, его символ — насосавшийся комар.

Гротус (Бог последних времён). У Гротуса нет организованного культа. Большинство его последователей — одиночки. Это либо безумцы, живущие на улицах и пророчащие грядущий апокалипсис, либо более опасные мегаломаны, активно ищущие способы приблизить конец времён, чтобы угодить своему безумному богу. Сам Гротус не заботится о своей пастве, ведь когда он добьётся своего, все погибнут. Он уверен, что его час придёт, потому что всё когда-нибудь закончится, независимо от того, есть ли у него последователи. Некоторые полагают, что он даже не знает о своём культе.

Бог последних времён играет небольшую роль в культе Фаразмы: считается, что над её Костяным Двором в небесах

Прочие божества

Божество	МВ	Области интересов	Сферы	Любимое оружие
Апсу	ПД	слава, добрые драконы, мир, управление	Созидания, Добра, Принципиальности, Чешуйчатых, Путешествий	укус или боевой посох
Ачакек	ПЗ	ассасины, орден Красного Богомола	Смерти, Зла, Принципиальности, Обмана, Войны	зазубренная сабля
Бесмара	ХН	пиратство, морские чудовища, борьба	Хаоса, Обмана, Войны, Погоды, Воды	рапира
Гиронна	ХЗ	вымогательство, ненависть, злоба	Хаоса, Разрушения, Зла, Безумия	кинжал
Глаундер	ХЗ	зараза, паразиты, застой	Воздуха, Зла, Животных, Хаоса, Разрушения	копье
Гротус	ХН	пустые места, забвение, руины	Хаоса, Тьмы, Разрушения, Безумия, Пустоты	тяжёлый цеп
Дахак	ХЗ	разрушение, злые драконы, алчность, обман	Хаоса, Разрушения, Зла, Чешуйчатых, Обмана	укус или кнут
Дроскар	НЗ	мошеничество, рабство, тяжёлый труд	Созидания, Обольщения, Тьмы, Зла, Обмана	лёгкий молот
Зифус	НЗ	случайная смерть, кладбища, трагедия	Смерти, Разрушения, Зла, Растений, Войны	тяжёлый клевец
Кургесс	НД	отвага, состязание, развлечения	Товарищества, Добра, Удачи, Силы, Путешествий	пилум
Милани	ХД	преданность, надежда, восстания	Хаоса, Добра, Лечения, Защиты, Освобождения	моргенштерн
Сивана	Н	иллюзии, тайны, отражения	Знания, Безумия, Магии, Рун, Обмана	платок с лезвиями
Ханспур	ХН	речные путешествия, реки	Хаоса, Смерти, Путешествий, Воды	трезубец

висит Гротус, как огромная выпуклая луна. Никто не знает, что это на самом деле — Гротус, его оболочка или просто место, где он обитает. Немногие исследователи, которые решились добраться до этой «луны», прошли по её поверхности и при этом не погибли, непременно возвращаются безумными культистами Гротуса. Другие боги, возможно, знают секреты Гротуса, но не рассказывают. Символ Гротуса — полная луна, на которой кратеры складываются в узор, похожий на череп.

Дахак (Бесконечное Разрушение). Бог драконов Дахак не любит свои творения: в приступах ликующей ярости он перебил и искалечил многих из них. И большинство драконов платят ему ненавистью. Однако он может дать им могущество и бессмертие, и этот соблазн привлёк немало злых драконов (и других существ) к нему на службу. Уродливый, шипастый, покрытый шрамами Дахак ненавидит своего отца Апсу и жаждет его уничтожить. Символ Дахака — ярко-красная падающая звезда.

Дроскар (Тёмный Кузнец). Дроскар некогда обещал стать лучшим учеником Торага. День за днём он трудился в кузнице, и его творения вызвали удивление и восторг у всех, кто их видел. Но жажда власти и славы перевесила здравый смысл, и вскоре Тораг узнал правду: работы Дроскара — лишь копии. Дроскар похитил, заточил и пытал талантливо кузнеца, чтобы вынудить у него идеи и воплотить их самому. Велик был гнев Торага, но он не стал убивать Дроскара, а изгнал этого мошенника из своего царства и проклял на вечную бесплодную погоню за оригинальностью. Дроскар привлекал почитателей, обещая им свободу в награду за неустанный труд, или брал их в плен и заставлял работать, но ничто не способно вдохновить его на создание уникального творения. Дроскара всё меньше почитают в Голарионе, но хотя большинство учёных считают, что он умер, в некоторых разрушенных храмах до сих пор шёпотом возносят ему молитвы. Символ Дроскара — горящее пламя под каменной аркой.

Зифус (Мрачный Жнец). Не для каждой смерти можно найти причины. Те, кто крепок в вере, часто объясняют внезапную смерть «волей богов», но для многих такое суждение звучит сомнительно. Они могут объяснить трагическую смерть лишь влиянием злобной силы — чем-то, что пытается

принести в мир разруху и скорбь. Увы, у этой веры есть свои основания из-за мелкого божества по имени Зифус.

Культисты Зифуса считают, что их бог, известный как Мрачный Жнец и провозвестник внезапных трагедий, родился из разгневанной души первого смертного, умершего пустой нелепой смертью. Каждая случайная смерть, как говорят, усиливает Зифуса, так что однажды он станет достаточно могуч, чтобы уничтожить свою самую ненавистную соперницу — Фаразму. Истинно верующие в Зифуса утверждают, что те, кто случайно гибнет в подстроенных ими ситуациях, не идут на Костяной Двор Фаразмы — души этих несчастных собирает и поглощает Мрачный Жнец. Культисты его довольно распространены, но малочисленны — они собираются на заброшенных кладбищах, расположенных на потерявшей святость земле. Даже на действующих и относительно безопасных кладбищах порой можно видеть на арке ворот или своде склепа изображения и символы Зифуса, оберегающие от Мрачного Жнеца. Символ Зифуса — тяжёлый клевец, сделанный из бедренной кости, черепа и ребра.

Кургесс (Силач). По легенде, Кургесс родился в небольшой деревне где-то в Талдоре, в простой крестьянской семье. Он вырос высоким дюжим парнем. Однажды возле дома Кургесса съехал с дороги фургон торговца, и этот здоровяк одной рукой вытащил его из канавы. Торговец был так поражён, что предложил Кургессу возможность прославиться. Он привёз его в город Кассомир и стал выставлять на многочисленные состязания и мероприятия. Кургесс везде побеждал и делился деньгами со своим покровителем. Так они и путешествовали из города в город, выступая на соревнованиях. Будь то состязание на силу, выносливость или скорость, Кургесс выигрывал всегда. Но со временем его слава стала слишком велика — с каждой победой он приобретал всё больше завистников. Наконец, на третьих ежегодных Динозавровых бегах в Оппаре враги настигли его и подстроили всё так, чтобы никто не смог выиграть. Но когда правда открылась, Кургесс сумел спасти большинство других состязавшихся от смерти в когтях динозавров — ценой своей жизни. В попытке отомстить враги Кургесса сделали его мучеником.

В последующие десятилетия судьба отвернулась от Талдора, а слава о ловкости, удаче и отваге Кургесса разлетелась по всей стране. Люди стали взывать к нему с просьбой об удаче и покровительстве во время соревнований. И говорят, сами Дезна и Кайден Кайлин даровали Кургессу божественный статус за его деяния. В последние 300 лет ходят слухи, что Кургесс вернулся в Голарион, чтобы неузнанным посещать праздники, — иногда он участвует и побеждает в соревнованиях, а иногда защищает состязающихся. В итоге вера в него укрепилась и распространилась по всему Южному Авестану. Как правило, жрецы Кургесса — путешественники, которые возят с собой маленькие складные святилища; их храмы — турниры, ярмарки и состязания. Символ Кургесса — согнутая мускулистая рука со стиснутой в кулаке золотой цепью.

Милани (Вечноцвет). Много столетий в регионе Внутреннего моря доминировала растущая Челийская империя. Всё резко изменилось около ста лет назад со смертью бога-покровителя этой страны, Ародена. В последующие годы Трижды проклятый дом Трун захватил власть в центральной части державы. Но несколько окраинных регионов попытались отделиться — с разной степенью успеха. Эти смутные времена были тяжёлыми и мрачными, и во многих случаях людей поддерживала лишь надежда. Многие несчастные обратились к иным верованиям, ища избавления у любого, кто мог его предложить. Сразу после смерти Ародена появилось много всяких шарлатанов и мошенников. Но одна вера не только давала угнетённым надежду, но и помогала организовать восстание, которое привело бы к переустройству общества, а не к погружению в варварство, и это вера Милани.

До смерти Ародена Милани была всего лишь незначительной святой, одной из десятков, связанных с Последним Ацланти. Покровительница партизан и мятежников, Милани стала одной из самых известных наследниц Ародена, хотя и далеко не столь популярной, как Йомедэй. Возможно, так произошло потому, что Йомедэй сохранила связь с человечеством, сравнительно недавно став богиней, но скорее дело в том, что вера Йомедэй была широко распространена ещё до ухода Ародена. Сегодня Милани почитают в основном маленькие общины в деспотических государствах, где надежда и восстание — единственный шанс на светлое будущее. Её последователи привыкли к тому, что, если восстание успешно, потребность в надежде падает, — они понимают это и терпеливо ждут в своих маленьких деревенских часовнях часа, когда их снова призовут защищать простой народ от угнетения. В настоящее время последователи Милани наиболее активны в Голте и некоторых самых нестабильных Речных Королевствах. Её символ — роза, расцветшая между залитыми кровью камнями брусчатки.

Сивана (Седьмой Покров). Хотя главным покровителем магии считается таинственный Нефис, отдельные её аспекты контролируют и другие божества. Некоторые из них,

такие как владычица некромантии Ургатоа, хорошо известны. Другие менее понятны, но ни одно из них не столь загадочно, как Сивана, покровительница мастеров иллюзии, трикстеров и тех, кто хранит секреты. Никто не знает, как выглядит Сивана, хотя большинство соглашается с тем, что это женщина. По легенде, она одета в семь покровов и шесть из них связаны с разными народами: циклопами, эльфами, гномами, полуросликами, людьми и нагами. Говорят, она может являться в виде представительницы любого из этих народов, надев соответствующий покров, но сама принадлежит к неведомому седьмому народу, скрытому седьмым покровом. Сивана действует посредством отражений в зеркалах и воде и говорит с некоторыми своими последователями через их тени. Её конечные цели — секрет даже для самых преданных, и по иронии судьбы такая скрытность не позволяет её вере подняться выше уровня культа. Поклонение Сиване распространено в некоторых областях Некса и Иррисена и среди мастеров иллюзии по всему миру. Её культ строго запрещён в Нидале, поскольку она считается одним из главных врагов Зон-Кутона: Сивана признаёт использование им теней извращением и порабощением. Символ Сиваны — семь тускло-коричневых покрывал, связанных вместе.

Ханспур (Водяная Крыса). В некоторых легендах говорится, что Ханспур был смертным священником Гозрей. Когда Ханспура убил во сне попутчик, богиня вернула его к жизни и сделала непостоянным стражем водных путей. Его символ — крыса, бегущая по воде или стоящая на бревне.

ПОТУСТОРОННИЕ ПОЛУБОГИ

Существует довольно много уникальных и могущественных потусторонних существ, которые хоть и не являются богами, но способны даровать заклинания и имеют в Голарионе собственные культы. Конечно, потусторонних полубогов куда больше, чем перечислено ниже, — как в известных группах вроде архидьяволов, Старейших Первого мира и особенно демонических владык, так и в других категориях, которые в основном не имеют крупных культов в Голарионе.

Архидьяволы

В Преисподней девять кругов, каждым из которых правит свой архидьявол, и на каждом круге души грешников претерпевают особые кары. Верховным владыкой Преисподней и правителем глубочайшего его круга является бог Асмодей. Остальные восемь владык склоняются перед ним и преданно служат ему — даже тогда, когда интригуют, чтобы достичь власти. Культистов этих восьми архидьяволов трудно встретить за пределами Челии, и даже там они в тени церкви Асмодее. Часто культист какого-нибудь архидьявола служит ему в одиночку, совершая ритуалы в маленьком, обычно тайном святилище, а в обычной жизни играет роль честного гражданина. Говорят, такие культисты носят тайные метки на теле в знак верности Преисподней.

Архидьяволы

Архидьявол	МВ	Области интересов	Сферы	Любимое оружие
Барбатос	ПЗ	животные, разложение, ворота	Зла, Магии, Принципиальности, Путешествий	боевой посох
Белиал	ПЗ	прелюбодеяние, желание, хитрость	Обольщения, Зла, Разрушения, Принципиальности	рунка
Вельзевул	ПЗ	высокомерие, мухи, ложь	Воздуха, Смерти, Зла, Принципиальности	копье
Герион	ПЗ	запретное знание, ересь, змеи	Зла, Силы, Воды, Принципиальности	тяжёлый цеп
Диспатер	ПЗ	города, тюрьмы, правление	Зла, Благородства, Принципиальности, Обмана	тяжёлая булава
Маммон	ПЗ	алчность, бдительность, богатство	Созидания, Земли, Принципиальности, Зла	короткое копье
Мефистофель	ПЗ	контракты, дьяволы, секреты	Зла, Знания, Принципиальности, Рун	трезубец
Молох	ПЗ	огонь, подчинение, война	Зла, Огня, Принципиальности, Войны	кнут

Демонические владыки

Демонический владыка	МВ	Области интересов	Сферы	Любимое оружие
Абраксас	ХЗ	запретное знание, магия, змеи	Хаоса, Зла, Магии, Знания	кнут
Ангажан	ХЗ	обезьяны, джунгли, тираны	Животных, Хаоса, Зла, Растений	копье
Бафомет	ХЗ	звери, лабиринты, минотавры	Животных, Хаоса, Зла, Силы	глефа
Гогунта	ХЗ	амфибии, боггарды, болота	Хаоса, Смерти, Зла, Воды	кнут
Дагон	ХЗ	уродство, морские чудовища, море	Хаоса, Зла, Разрушения, Воды	трезубец
Дескари	ХЗ	пропасти, зараза, саранча	Хаоса, Разрушения, Зла, Войны	коса
Зура	ХЗ	кровь, вампиры, каннибализм	Хаоса, Смерти, Зла, Безумия	рапира
Киф-В'Зуг	ХЗ	болезни, грибы, паразиты	Хаоса, Земли, Зла, Растений	скимитар
Коцшице	ХЗ	холод, великаны, месть	Хаоса, Зла, Силы, Войны	боевой молот
Ноктикула	ХЗ	ассасины, тьма, похоть	Хаоса, Тьмы, Обольщения, Зла	ручной арбалет
Оркус	ХЗ	некромантия, нежить, гнев	Хаоса, Смерти, Зла, Магии	тяжёлая булава
Пазузу	ХЗ	небо, соблазны, крылатые существа	Воздуха, Хаоса, Зла, Обмана	длинный меч
Сокотбенот	ХЗ	извращение, гордыня, табу	Обольщения, Хаоса, Зла, Путешествий	боевой посох
Шакс	ХЗ	зависть, ложь, убийство	Хаоса, Разрушения, Зла, Благородства	кинжал

Барбатос. Нынешний правитель Авернуса — верхнего круга — хранит ключи от врат Преисподней. Он владыка птиц, питающихся трупами.

Белиал. Желание и прелюбодеяние — зоны интересов Белиала, правителя расплавленного слоя четвёртого круга Преисподней, Флегетона.

Вельзевул. Повелитель мух правит Коцитом, седьмым кругом Преисподней, ледяным царством холодных морей и зубчатых ледников. Его слова доносятся до культистов в жужжании мух.

Герион. Смертные трясина Стигии — вотчина Змея Гериона, отца всех великих ересей и олицетворения ядовитого коварства смертельного поцелуя змеи.

Диспатер. Диспатер правит огромным, опоясанным железной стеной городом Дис. Он величайший политик и тюремщик Преисподней.

Маммон. Казначей и счетовод Преисподней Маммон таится во тьме мрачных сточных труб под Дисом, в лишённом света царстве Эребус.

Мефистофель. Сладкоречивый Мефистофель правит Висячими садами Каины. Он хранитель многих величайших тайн и договоров Преисподней.

Молох. Могучий Молох, владыка Малобольга, обучает адскую армию и ведёт вечную войну с Небесами и добром по всему Великому Запределью.

Демонические владыки

В то время как архидьяволов всего девять, количество не менее могучих демонов неисчислимо. Дальние Расселины

Бездны уходят в бесконечность, и в них живут бесчисленные легионы демонов. И всё же некоторые демонические владыки выделяются среди своей родни, их знают и боятся во всех царствах Бездны. 13 наиболее почитаемых демонических владык перечислены ниже.

Абраксас. Хозяин Последнего Заклинания, демонический владыка запретного знания и магии Абраксас — чудовищное существо с головой уродливой зубастой птицы и двумя извивающимися гадюками вместо ног. Считается, что Абраксас знает бесчисленное множество магических формул, заклинаний и секретов, особенно таких, которые несут опустошение и муки. Среди них и «последнее заклинание» — могущественное слово, произнесённое которое можно уничтожить магию.

Ангажан. Это Ненасытный Король, демонический владыка обезьян и джунглей. Ангажан выглядит как высоченная кроваво-красная обезьяна с клыками и относительно маленькими, налитыми кровью глазами. На каждой руке у него по шесть длинных тонких пальцев. Влияние Ангажана сильнее всего в Просторах Мванги, где его шумные «дети» чарау-ка (известные иноземцам как люди-обезьяны) собираются среди руин и пируют, пожирая мясо людей-невольников.

Бафомет. Повелитель минотавров, демонический владыка тварей и лабиринтов. Бафомет — один из любимых консьортов Ламашту, и хотя первые минотавры были детьми Королевы демонов, многие из них считают своим истинным повелителем Бафомета. Бафомет выглядит как громадный мускулистый минотавр с острыми зубами и чудовищными

рогами — в бою он орудует волшебной глефой из редкого красного адамантина.

Гогунта. Песнь Трясины, демоническая владычица боггардов и болот. Гогунта — земноводное чудовище, которое боггарды считают своей прародительницей. Демонологи верят, что она была хезроу на службе у Дагона, а потом поднялась до роли демонической владычицы. Неудивительно, что Гогунта предпочитает в качестве телохранителей и любовников хезроу и часто посылает их на Материальный план охранять или даже вести племена боггардов (в частности, на варисийских Гриболотах, в трясирах Речных Королевств и в Сырых землях).

Дагон. Прозванный «Тенью в морской пучине», демонический владыка моря и морских чудовищ Дагон — то ли рыба, то ли осьминог. Один из крупнейших демонических владык живёт в глубине моря Ишиар в Бездне. Тень в морской пучине часто посылает своих отродий в океаны Материального плана служить верховными жрецами его культа среди злобных океанских чудовищ. Культ Дагона также силен на отдалённых берегах, где общины людей и болотных великанов смешиваются с рыбоподобными пришельцами, принимая их в своих домах в обмен на хороший улов или странные золотые украшения.

Дескари. Повелитель саранчи, демонический господин заразы. Дескари считается сыном Пазузу, и многие учёные рассматривают его как Вестника Апокалипсиса. Этот насекомообразный демон долго разорял северную страну Саркорис, но Ароден в конце концов загнал его культистов в озеро Туманов и Завес. Однако после смерти Ародена разверзлась Мировая Язва и из неё вышли армии демонов, что говорит о вновь растущем влиянии Дескари на эту область Материального плана.

Зура. Королева вампиров, демоническая владычица каннибализма и вампиров. Жестокая красавица Зура считается первым вампиром — королева ацланти одной из первых поддалась растлевающему влиянию этих существ. Предания о её людоедских пирах и купании в крови дошли до наших дней в виде смутных легенд. Зура часто принимает вид соблазнительной девицы, но её настоящий облик — исхудавшая до скелета женщина с нетопырьими крыльями вместо рук, ярко-красными глазами и волосами, с чудовищными клыками и с когтями на ногах.

Киф-В'Зуг. Князь Проклятых пустошей, демонический владыка грибов и паразитов. Чудовищный Киф-В'Зуг живёт на слое Бездны, представляющем собой одну большую колонию паразитических грибов. Эта колония превращает всё, к чему прикасается, в продолжение собственного гнусного сознания. Самое могущественное отродье Киф-В'Зуга, демон по имени Древотёс, недавно поселилось на Материальном плане. Это наводит на мысль, что Князь Проклятых пустошей ближе к своей цели полного поглощения мира, чем многие думают.

Кощице. Бессмертный Хлад, демонический владыка холода и великанов. Урождённый ульфен Кощице заключил

договор с Бабой-ягой, чтобы обрести бессмертие. В смертной жизни он был крайне вспыльчивым и ненавидел женщин и великанов. Но после недальновидной сделки с ведьмой он сам превратился в жуткого изуродованного великана — на пути к бессмертию Кощице стал тем, кого сильнее всего ненавидел. Тогда его ненависть перешла на человечество. Теперь он при любой возможности устраивает войну с северными племенами Иобарии — сам или через своих ставленников и жрецов. Его нынешней целью является уничтожение Иррисена ради мести ведьме-царице Бабе-яге.

Ноктикула. «Владычица в тени», демоническая владычица тьмы и похоти, настолько же соблазнительная и прекрасная, насколько жестокая и беспощадная. Ноктикула — покровительница суккубов и ассасинов. Она появляется в облике, наиболее соблазнительном для зрителя, легко меняя пол, внешность и национальность. Её истинная форма — аппетитный суккуб с тремя хвостами и копытами, с которых стекают капли расплавленного металла. Культ Ноктикулы популярен среди тех, кто зарабатывает убийствами и предательством, и во многих городах существуют посвящённые ей тайные гильдии ассасинов.

Оркус. Принц Нежизни, демонический владыка некромантии и нежити. Хотя могучий Оркус — вероятно, один из наиболее широко почитаемых демонических владык в бесчисленных мирах Материального плана, в Голарионе его культ относительно невелик из-за соперничества с культами Зуры и Бледной Принцессы Ургатоа. Он выглядит как чудовищно толстый гуманоид с бараньей головой, раздвоенными копытами, крыльями, как у летучей мыши, и длинным хвостом с жалом. Своё легендарное оружие, жезл Оркуса, он всегда держит под когтистой рукой.

Пазузу. Король демонов ветра, демонический владыка неба и крылатых существ. Пазузу выглядит как жилистый человек с орлиными лапами и когтями, демонической птичьей головой, двумя парами птичьих крыльев, скорпионьим хвостом и извивающейся змеей вместо гениталий. Пазузу агрессивен, ему нравится завладевать смертными и использовать их как орудия, которыми он творит зло. Говорят, что Пазузу может услышать, когда кто-то случайно произносит его имя, и этого достаточно, чтобы стать одержимым этим коварным демоном.

Сокотбенот. Шёлковый Грех, демонический владыка извращений и табу. Брат и любовник владычицы Ноктикулы считает мир созданным ради его удовольствия. Вкусы Сокотбенота (как и вкусы его последователей) жестоки и разрушительны. Хотя он любит ради развлечения менять обличье, его истинный облик — красивый гибкий человек с чёрными глазами, длинными каштановыми волосами, большими заострёнными ушами и обилием пирсинга из металла и кости.

Шакс. Кровавый Маркиз, демонический владыка лжи и убийства. Жестокий садист Шакс обожает пытки и душегубство. Он особенно любит поедать глаза ещё живых жертв. Его культисты — убийцы и подстрекатели войны,

которые вызывают к нему ради славы и удачи в кровавых делах. Шакс выглядит как человек с голубиной головой и птичьими ногами, увешанный ножами и прочим запятнанным кровью оружием.

Другие демонические владыки. Эти демонические владыки не менее могущественны, чем те, что описаны выше, но в целом имеют более мелкие и незначительные культы.

Альдинах — Дева Шести Ядов, владычица скорпионов.

Андирифку — Разящая Принцесса, владычица ловушек.

Джезельда — Госпожа Голодной луны, владычица волков-оборотней.

Джубилекс — Безликий владыка, владыка лени.

Зевгавизеб — Бог троглодитов, владыка рептилий.

Зоверон — Рогатый Князь, владыка чревоугодия.

Ихидотрус — Губительный Червь, владыка времени.

Кабрири — Грызущий, владыка упырей.

Мазмезз — Ползучая Королева, владычица вредителей.

Местама — Мать ведьм, владычица притворства.

Нургал — Сияющий Бич, владыка бессмысленной войны.

Сифкеш — Святая Блудница, владычица ереси.

Уркзел — Отец троллей, владыка бурь.

Флаурос — Пылающая Пасть, владыка вулканов.

Хаагенти — Шёпот Внутри, владыка превращений.

Шиваска — Закованная Дева, владычица тюрем.

Эрешкагаль — Безликий Сфинкс, владычица алчности.

Старейшие

Хотя Первым миром никто по-настоящему не правит, есть сущности столь могущественные, что пользуются уважением и покорностью остальных обитателей и даже самой земли. Этих всемогущих существ называют по-разному — владыки фей, мастера, но для большинства они просто Старейшие.

Близнецы Имбрекс. Действительно ли это пара близнецов или одно существо, живущее в двух телах, так и остаётся загадкой. Эти подобные статуям гуманоиды с чертами рептилий, ростом в сотни футов называют себя общим именем Имбрекс.

Граф Ранальк. Граф Ранальк — создание изначальной тьмы и хаоса, по непонятным причинам тысячи лет назад изгнанное из Первого мира на Теневую план другим Старейшим. С тех пор о нём ничего не известно. Учёных давно интригует тот факт, что все упоминания о Ранальке исчезают из летописей примерно в то же время, когда архимаг Некс осадил Авессалом.

Зелёная Матерь. Эта высокая красивая женщина с ярко-зелёными волосами, живущая в лесном дворце, напоминает одновременно нимфу, эльфа и дриаду. Она лучше всех в Первом мире умеет оболгать и плести интриги.

Магд. Это трёхликое существо способно заглядывать далеко в иные миры и распутывать линии судеб. Магд — пророчица и ясновидица Старейших. Тех, кто приходит к ней за мудростью и ясновидением, Магд принимает согласно странным и таинственным принципам.

Многоликий Шика. Время в Первом мире изменчиво, и Шика знает это лучше всех. За прошедшие миллионы лет многие носили этот титул — и продолжают носить. Ибо во всех своих воплощениях Многоликий Шика — хозяин времени.

Потерянный Принц. Его также называют Владыкой Меланхолии. Этот худощавый темноволосый Старейший — угрюмая и замкнутая личность. Хотя слуги Потерянного Принца рассказывают всем о его благих деяниях, на самом деле он в большинстве случаев старается соблюдать нейтралитет, сидя в одиночестве в своей ветхой башне.

Рагадан Повелитель Вод. Рагадан, также называемый Королём Змей, Мировым Змеем или (несколько еретически) Отцом Драконов, утверждает, что он прародитель всех линнормов.

Светоч. Если в Первом мире, где странные, меняющие реальность проделки — обычное дело, и есть свой бог-трикстер, то это не кто иной, как похожий на блуждающий огонёк Светоч.

Скрытый Нг. Если Скрытый Нг и имеет лицо, его никто никогда не видел. Ходят слухи, что под тонкими перчатками — его единственной видимой частью тела — скрывается работающий механизм, а ещё поговаривают, что он голос далёкого бога или самого Первого мира.

Повелители стихий

Повелители стихий — почти божественные воплощения стихийных сил огня, воздуха, земли и воды. Капризные и разрушительные, жестокие и опасные — среди них, похоже, нет ни одного доброго. Их почитатели верят, что это потому, что повелители стихий давно перебили своих более слабых сородичей.

Айрзул (Окаменелый Король). Айрзул, король элементарей земли, живёт в обширном лабиринте из радиоактивного и ядовитого металла.

Имери (Королева Пламени). Имери постоянно воюет с другими обитателями плана Огня. Её гнев ужаснее величайших вулканов.

Келизандри (Солёный Император). Король водных элементарей Келизандри часто принимает вид огромного водяного дракона.

Хшурха (Герцогиня Всех Ветров). Хшурха правит элементами воздуха. Она с презрением смотрит на любое создание из плоти или с видимым телом.

Светозарные владыки

Подобно уникальным и могущественным бестиям, правящим в Дальних Расселинах и других тёмных закоулках Великого Запределья, в светлых областях Внешней сферы есть свои эталоны добра. Эти могущественные ангелы все вместе известны как светозарные владыки.

Андолетта. Всегда острая на язык, суровая, морщинистая Бабка-Ворона приглядывает за невинными, упрекает нерешительных и колотит злодеев своим ивовым костылём.

Старейшие

Старейший	МВ	Области интересов	Сферы	Любимое оружие
Граф Ранальк	ХН	предательство, изгнанники, тени	Хаоса, Тьмы, Благородства, Путешествий	рапира
Зелёная Матерь	НЗ	хищные растения, интриги, соблазн	Обольщения, Зла, Земли, Растений	серп
Имбрекс	ПН	развязка, статуи, близнецы	Товарищества, Земли, Силы, Принципиальности	двусторонний цеп
Магд	ПН	сложность, судьба, тройни	Знания, Удачи, Рун, Принципиальности	коса
Нг	Н	времена года, секреты, странники	Знания, Магии, Путешествий, Погоды	латная рукавица
Потерянный Принц	Н	забытые вещи, печаль, одиночество	Знания, Безумия, Благородства, Упокоения	боевой посох
Рагадан	ХЗ	линии, океаны, спирали	Хаоса, Зла, Чешуйчатых, Воды	кнул
Светоч	ХН	смех, коварство, превращение	Обольщения, Хаоса, Безумия, Обмана	кинжал
Шика	Н	переменчивость, время, перевоплощение	Смерти, Разрушения, Безумия, Магии	лёгкая булава

Повелители стихий

Повелитель стихии	МВ	Области интересов	Сферы	Любимое оружие
Айрзул	НЗ	земля	Разрушения, Земли, Силы	моргенштерн
Имери	НЗ	огонь	Разрушения, Огня, Войны	длинный меч
Келизандри	НЗ	вода	Разрушения, Воды, Путешествий	трезубец
Хшурха	НЗ	воздух	Разрушения, Воздуха, Погоды	длинный лук

Светозарные владыки

Светозарный владыка	МВ	Области интересов	Сферы	Любимое оружие
Андолетта	ПД	утешение, почтение, безопасность	Добра, Знания, Принципиальности, Защиты	боевой посох
Аршей	НД	свобода, физическая красота, сексуальность	Обольщения, Добра, Силы, Освобождения	цеп
Валани	ХД	изменение, рост, простота	Хаоса, Земли, Добра, Погоды	дубина
Корада	НД	предвидение, прощение, мир	Добра, Магии, Лечения, Защиты	безоружный удар
Рагатиэль	ПД	рыцарский дух, долг, месть	Разрушения, Добра, Принципиальности, Благородства	полторный меч
Синашакти	ХД	странствия, радость, посланники	Хаоса, Добра, Удачи, Путешествий	короткий лук

Всадники

Всадник	МВ	Области интересов	Сферы	Любимое оружие
Аполлион	НЗ	чума	Воздуха, Тьмы, Разрушения, Зла	коса
Зуриэль	НЗ	война	Зла, Огня, Силы, Войны	двуручный меч
Трелмариксиан	НЗ	голод	Земли, Зла, Безумия, Погоды	шипастая рукавица
Харон	НЗ	смерть	Смерти, Зла, Знания, Воды	боевой посох

Аршей. Изображаемый то мужчиной, то женщиной Аршей, изящный андрогин с атласной кожей, танцует среди разноцветных покрывал, ободряя уставших и освобождая угнетённых.

Валани. Где проходит Отец Островов Валани, там появляются новые земли. Его шёпот приводит в убежище тех, кто заблудился или попал в шторм, а вопль вызывает бури. Он учит людей, что ничто не вечно.

Корада. Корада восседает в Лотосе Снов Нирваны, мысленно уравновешивая сферы бытия и общаясь с просветлёнными духами.

Рагатиэль. Пятикрылый Рагатиэль возглавляет легион духов, среди которых величайшие в истории герои.

Синашакти. Миροстранник Синашакти с кожей цвета зари мчится с плана на план, стремясь узреть всё на своём пути и узнать, как живут все народы.

Всадники

Владыки-бестии с плана Абaddon известны смертным как Всадники. На Материальном плане у них, как правило, нет организованных культов или церквей — Всадникам

поклоняются скорее из страха или невежества, а их настоящих жрецов можно найти среди самых чудовищных народов мира.

Аполлион. Всадник Чумы также известен как Князь саранчи. Это громадное чудовище с бараньей головой, живущее на останках мёртвого бога.

Зуриэль. Всадница Войны Зуриэль — чернокрылая женщина с кровоточащими глазами и острыми зубами. Её появление предвещает грядущие битвы и бесчисленные конфликты.

Трелмариксиан. Самый молодой из четверых, Трелмариксиан — Всадник Голода, мужчина с шакальей головой, хрустальными зубами и ненасытным чревом.

Харон. Вероятно, самый могущественный из четырёх Всадников. Вотчина Харона — река Стикс. Он Всадник Смерти и перевозчик душ, следующих к Дальним Расселинам.

ПАВШИЕ, ЛОЖНЫЕ И ЗАБЫТЫЕ БОГИ

В этом разделе описаны древние боги, чьи культы вымерли, ложные «боги», которые на самом деле богами не являются,

но имеют культ, и исчезнувшие боги. Хотя в книге рассказано лишь о немногих мёртвых и ложных богах и в Голарионе их гораздо больше, здесь приведены лишь самые известные.

Ложные и мёртвые боги не даруют заклинания жрецам, но другие классы сакральных заклинателей (например, друиды или оракулы), черпающие силу не напрямую от богов, а из иных источников, могут быть их поборниками или культистами. Забытые боги, хоть и практически неизвестны в Голарионе, могут даровать заклинания своим жрецам. Будучи очень далеко или значительно потеряв в силе, они всё же существуют где-то в неведомых уголках Великого Запределья.

Ароден (Последний Ацланти, мёртвый бог). После гибели Ацланта около 5000 лет назад его последний истинный сын — бессмертный герой Ароден — поднял Звёздный Камень из глубин Внутреннего моря, установил его в Авессаломе во Дворе Вознесения и обрёл статус живого бога. Со временем Ароден стал богом-покровителем Талдора — жаждущего завоеваний государства, в котором сильна кровь ацланти. По мере расширения талдорского влияния распространялась и вера в Ародена.

Однако в самом расцвете своей религии Ароден умер, оставив последователей растерянными и лишёнными чудесных способностей. Большую часть приверженцев Ародена принял под крыло культ его святой, проповедницы и героини Йомедэй, но все последствия смерти Последнего Ацланти ещё только предстоит осознать. Официальное облачение церкви повторяет изящные костюмы, популярные в то время, когда её центр находился в Талдоре. Для него характерны многослойность и высокие шляпы или шлемы, возможно созданные по моде Древнего Ацланта, а цвета соответствуют национальным цветам священника. Символ Ародена — крылатое око в круге.

Великие Древние (забытые боги). Эти могучие существа живут в глубочайших пределах Материального плана или вне изученных миров, в пустынном пространстве между звёздами, которое известно учёным и верующим как Тёмная Завеса. Эти существа называют Великими Древними. Они носят жуткие имена: Азатот, Ньярлатхотеп, Шуб-Ниггурат, Йог-Сотот. Поклоняющиеся им смертные верят, что однажды эти боги придут в Голарион и уничтожат мир. Неизвестно, есть ли что-то общее между ними и Ровагугом, но даруемая ими сила реальна и ничем не хуже сакральной магии «нормальных» богов. Им всё равно, как смертные воспользуются дарованной силой. Но большинство членов их культов, известных вместе как «Древние культы», безумны и очень опасны. Жрецы Древних культов, как правило, имеют доступ к сферам Хаоса, Знания, Безумия, Рун и Пустоты, но этот набор может меняться в зависимости от почитаемого Великого Древнего. Их любимое оружие различается, но многие культисты пользуются кинжалами.

Дух Павлина (мёртвый бог). Духу Павлина поклонялись маги, учёные и аскеты как в Древнем Ацланте, так и в Тассилоне. Не принадлежавший ни к мужскому,

ни к женскому полу, изображаемый в живописи и скульптуре только как глаз или перо, этот таинственный бог тщательно скрывал свою истинную сущность под бесчисленными покровами. Тайное имя Духа Павлина было известно только самым верным священникам — и все они давно мертвы, как и этот странный дух.

Идерсий (Безголовый Король, забытый бог). Идерсий был покровителем практически забытого народа змеелюдов, что проиграл в войне с могучим Ацлантом. После того как его обезглавил (но не убил) некий ацлантский герой, Идерсию пришлось бежать в Темноземье. И теперь его лишённое разума тело мечется в пещерах Орва, а голова — вероятно, истлевшая до голого черепа — потеряна. Правда, говорят, этот череп до сих пор мыслит и сохранил некую толику силы. Так что если голова и туловище когда-нибудь воссоединятся, Идерсий исцелится и поведёт свой народ в атаку на солнечный мир. Идерсий — хаотичный злой бог. Его любимое оружие — кинжал; он дарует доступ к сферам Хаоса, Зла, Благородства, Чешуйчатых и Войны.

Лиссала (забытая богиня). Лиссала была богиней рун, судьбы, награды за службу, сурового долга и послушания. Она хорошо вознаграждала своих последователей. Культ Лиссалы был сильнее всего в древней империи Тассилон; её часовни и храмы до сих пор можно обнаружить в труднодоступных тассилонских руинах Варисии и Белкзена. По мере того как Тассилон клонился к упадку, то же происходило и с культом Лиссалы: её последователи практиковали флагаляцию, умерщвление плоти и устраивали вычурные «пиры знаков» по великим праздникам. Хотя с падением Тассилона Лиссала, вероятно, исчезла из Мультивселенной, есть свидетельства, что некоторые руны Древнего Тассилона сохранили связь с ней, и ходят слухи о новых жрецах этой богини. В искусстве её изображали змееподобным существом с женским торсом и руками, шестью крыльями за спиной и головой в виде семилучевой звезды. В руках это существо держало перо и кнут. Лиссала — принципиальная злая богиня. Её любимое оружие — кнут; она дарует доступ к сферам Зла, Знания, Принципиальности, Благородства и Рун.

Размир (Живой Бог, ложный бог). Культ Живого Бога Размира, построенный на мистической магии и грандиозном обмане, подчинил себе целую страну. Лишённый доступной всем жрецам целительной магии, этот культ в лечении болезней и ран полагается на непонятные мистические заклинания, секретные «священные» волшебные предметы и народную медицину. Те, кто живёт в Размиране и по соседству, своими глазами видели, как жрецы Живого Бога творят магию, так что у них нет оснований сомневаться в его божественности. Сам Размир называет себя богом принципиальности, роскоши, подчинения и собственного государства Размиран. В соседних землях можно встать «жрецов», носящих маски с его лицом; они «доказывают» божественность Размира довольно жестокими методами.

Философские учения

Философия считает своей важнейшей задачей не выполнение заветов божества, а абстрактные концепции. Большинство философских учений созданы смертными, и хотя философии часто надолго переживают своего создателя, сам создатель по сути не является божеством. Последователи философских учений могут принадлежать к разным классам. Жрецы, исповедующие ту или иную философию, должны выбрать себе бога-покровителя из списка связанных с этой философией религий (однако они не получают дополнительных благ от приверженности учению).

В Голарионе существует масса философских учений. Некоторые из них просты — как, например, атеизм (пусть «боги» и существуют, но они не божественны и потому не заслуживают слепого поклонения), пантеизм (поклонение любым божествам в зависимости от текущей ситуации) и агностицизм (ни один смертный не может сказать, что божественно, а что нет, и деяния божеств по определению непостижимы для смертных). А другие учения настолько сложны, что очень немногие считают себя их последователями и ещё меньше — утверждают, что полностью их понимают.

Ниже рассказано о четырёх наиболее известных или распространённых философских учениях, ныне существующих в Голарионе. Обычно приверженность какой-либо философии не мешает принадлежать к другой организации, престиж-классу или религии, хотя в большинстве философий есть предпосылки, делающие некоторые выборы невозможными. Например, вряд ли вы найдёте жреца Дезны — дьяволопоклонника.

ДЬЯВОЛОПОКЛОННИЧЕСТВО

Почитание девяти кругов
Преисподней

Мировоззрение: принципиально злое

Центр веры: Челия

Связанные религии: Ас-модей, архидьяволы



Философию дьяволопоклонничества часто превратно понимают те, кто не привержен её догмам. Запутаться легко, поскольку религия Асмодея и культы восьми других архидьяволов неизбежно переплетаются с этой философией и поддерживают её. Но главная разница между этими религиями и дьяволопоклонничеством в том, что дьяволопоклонник не служит какому-либо

конкретному владыке Преисподней. Ему интересна внутренняя структура Преисподней.

Дьяволопоклонник рассматривает каждого архидьявола как архитектора совершеннейшей формы общества, а саму Преисподнюю — как модель построения такого общества. Не бывает правителя без подданных, удовольствия без существования страдания и боли, света без тьмы. Излюбленным аргументом дьяволопоклонников является то, что добро определяется злом и доброта не может существовать без жестокости. Многие не считают злом свой интерес и восхищение Преисподней, они видят в этом честное и открытое признание того очевидного факта, что Преисподняя необходима и её правителей надо почитать, а не поносить.

ЗЕЛЁНАЯ ВЕРА

Поклонение миру природы

Мировоззрение: любое
нейтральное

Центры веры: Андоран,
Нирмафас

Связанные религии: Гозрей,
Старейшие, Эрастил



Многие учёные, изучающие божественность, считают, что друидизм может быть старше самой концепции веры. На заре истории, ещё до того, как смертный человек получил представление о таких абстрактных идеях, как боги и философия, мир, в котором он жил, был постоянной величиной. Солнечное тепло, прохлада дождя, буйство бури, сила зверя и красота цветка — всё это наглядно доказывало сложность и могущество природы. Тот факт, что в пещерной живописи и на камнях встречаются столь древние друидические знаки, что от них остались лишь неясные следы, свидетельствует в пользу древности этой веры.

Зелёная вера может быть одной из древнейших в Голарионе. Легенды гласят, что Зелёная вера родилась во время войны четырёх сект друидов, соперничавших за власть над дикой природой. Одна секта поклонялась небесным бурям, вторая — земле, что даёт приют всему живому, третья — мощи и непорочности дикого зверя, а четвёртая — очистительной силе огня. Как-то утром предводители всех четырёх сект сошлись в изуродованной войной долине, намереваясь раз и навсегда покончить с этой распрей. Но прежде чем кто-либо успел нанести удар, из недр земли вырвалась струя гейзера, состоявшая из равных частей бурлящей воды, земли и пламени. Оттуда же вылетела стая

разноцветных птиц, а потом гейзер ушёл под землю. Друиды поняли, что, несмотря на разные подходы, все их философии идут от одного корня. Они встретились ради войны, но закончили дело миром.

Ревностные последователи Зелёной веры каждый день посвящают некоторое время медитации, общаясь с силами природы. Крестьяне и фермеры показывают свою приверженность «старине», развешивая над дверями пучки свежих трав и стараясь во время своих занятий не наносить вред окружающей среде. При любой возможности они выражают почтение природе. Не все друиды исповедуют Зелёную веру, но лишь самые озлобленные и разочарованные из них презирают или осмеивают ценности этой философии.

ПРОРОЧЕСТВА КАЛИСТРАДА

Обретение богатства
через отрицание материального мира

Мировоззрение: принципиальное нейтральное

Центры веры: Друмийская
Калистократия

Связанные религии: Абадар



Пророчества Калистрада основаны на записях видений чудаковатого мистика начала эпохи Воцарения. Они предписывают строгие сексуальные и пищевые ограничения, ношение одежды исключительно белого цвета и использование длинных перчаток, чтобы не допустить физического контакта с теми, кто не следует этим путём просветления. Тех, кто выполняет все требования, к концу жизни ждут богатство и успех. Если последователь Пророчеств остался бедным и обездоленным, он наверняка нарушил одно из основных положений этой философии, а значит, не заслуживает благ, обещанных тем, кто идёт узким и прямым путём этой веры.

Приверженцы Пророчеств Калистрада легко перенесли недавнюю смену эпох — они не поддались панике и смятению, сопутствовавшим смерти Ародена. Они считают это доказательством превосходства их философии над слепой верой в божество. Ведь бог, как выяснилось, может умереть, а мысли и традиции — нет. Многие последователи этой философии пришли к убеждению, что близится время перемен, эпоха, когда боги станут пережитками прошлого и мир унаследуют истинные приверженцы Пророчеств. Естественно, в грядущую эпоху Друма продолжит возвышаться благодаря неустанной экспансии и растущим финансовым накоплениям.

Великая сила этой философии заключается в открытости для новых приверженцев, вне зависимости от пола, народа и происхождения. Хотя люди преобладают, любой, кто готов принять ограничения, предписанные Калистрадом,

и накопить богатство, может вступить под сень Пророчеств, из-за чего эта философия (и сама Друма) стала прибежищем для изгнанников из Искера и Челии.

ПУТЬ ШЁПОТА

Настоящая жизнь начинается
с нежизни

Мировоззрение: нейтральное злое

Центры веры: Геб, Усталав
Связанные религии: Зура,
Кабрири, Оркус, Ургатоа



Приверженцы Пути Шёпота верят, что нежизнь является лучшей формой жизни, вечной наградой тем, кому хватило ума обрести её любым возможным способом. Эта философия явно старше самого знаменитого её приверженца, некроманта Тар-Бафона, который стал известен как Шепчущий Деспот. Путь Шёпота — такая страшная тайна, что о ней нельзя говорить вслух, писать или иным образом сохранять. Её следует передавать шёпотом на ухо, от одного приверженца к другому. Будучи произнесённым, секрет присыхает к губам. Он пахнет мерзостью и разложением. Однажды услышав, его нельзя забыть.

На базовом уровне Путь Шёпота — формула превращения в лича. Но это далеко не всё. Даже само стремление к власти над вратами в вечную нежизнь порождает надменность и уверенность в своей правоте. Последователи Пути Шёпота верят (точнее, постигают на собственном опыте), что идеальное состояние — нежизнь, и кишася живыми планета не подходит этой цели. Чтобы условия стали действительно приемлемыми, весь мир должен умереть.

Больше всех распространению этого секрета поспособствовал Тар-Бафон. Засев в своей Висельной башне, при поддержке запуганной армии поработённого Усталава этот король-лич разорял соседние государства в надежде привлечь внимание своего главного врага, Ародена. Тар-Бафон верил, что история возвышения человечества в эпоху Воцарения стала историей самого Голариона, и судьбы мира и Ародена переплетены. Убив Ародена на поле боя, Шепчущий Деспот надеялся вогнать копьё в сердце планеты.

Но это не сработало. Он не сумел заинтересовать Ародена, зато привлёк внимание соседей Усталава. Три государства проложили путь к Висельной башне и навеки заточили Тар-Бафона в подземелье.

Но Путь Шёпота остаётся серьёзной угрозой для региона Внутреннего моря, да и для всего мира. В последние сто лет легенда приобрела новый смысл. Приверженцы этого пути не знают, была ли гибель Ародена делом рук Тар-Бафона, да им и нет до этого дела. Метафора сбылась, и теперь они перешли от ожидания и подготовки смерти Голариона к планированию неизбежного посмертия.



Великое Запределье

Великое Запределье представляет собой чудовищных размеров шар, состоящий из множества вложенных друг в друга слоёв разной толщины и диаметра. Каждый план Великого Запределья — это часть невообразимо огромной сферы. В сердце этого шара лежит Материальный план.

Правила для особенностей планов, таких как мировоззрение, гравитация, магия, форма и время, вы найдёте в книге *Pathfinder RPG GameMastery Guide* (на английском языке). Эти особенности применимы ко всем планам за пределами Голариона. Учтите, что в большинстве случаев названия планов Великого Запределья совпадают с указанными в *Pathfinder RPG GameMastery Guide*, но есть исключения. Мальстрём имеет те же планарные особенности, что и Лимб (Limbo), Костяной Двор — те же,

что и Чистилище (Purgatory), а Стержень — те же, что Утопия (Utopia). В Великом Запределье есть ещё один план, не указанный в *Pathfinder RPG GameMastery Guide*, — Первый мир. Его особенности кратко изложены на стр. 239.

ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА

Находящиеся в центре Мультивселенной планы, все вместе известные как Внутренняя сфера, висят внутри Астрального плана, как мякоть созревшего плода. Эту мякоть, подобно коже, окружают Стихийные планы — Воздуха, Воды, Земли и Огня, вложенные один в другой. Внутри оболочки из Стихийных планов покоятся Материальный план, Первый мир и Теневой план, а полости между ними пронизывает туманный Эфирный план. Глубоко в толщу Внутренней сферы внедряются планы Позитивной

и Негативной энергии — два полюса, олицетворяющие творение и разрушение.

Материальный план

Голарион и ещё десяток планет вращаются вокруг жёлтой звезды в отдалённом уголке Материального плана. Именно тут живут и любят, воюют и умирают смертные существа. Хотя Голарион с его великими океанами и разнообразными континентами — колыбель смертной жизни, он не одинок. Другие миры, вращающиеся вокруг той же звезды, представлены на стр. 209.

Но и этим Материальный план не исчерпывается. Во Вселенной есть другие звезды и планеты, блуждающие во тьме, полные своих чудес и ужасов. Несмотря на удалённость, с этих планет порой приходят доброжелательные или злобные существа, которые влияют (и до сих пор продолжают влиять) на события в Голарионе.

В тёмных и пустых областях между звёздами, известных как Тёмная Завеса, тоже таится жизнь. Обитатели этих жутких мест могут потягаться с самыми яркими кошмарами из глубин Дальних Расселин. К счастью, большое расстояние между Тёмной Завесой и освещёнными мирами не даёт этим противоположным аспектам бытия соприкасаться слишком часто.

Эфирный план

Текущие, переменчивые туманы Эфирного плана проникают между планами Внутренней сферы, как мелкая река среди не похожих друг на друга берегов. Соседние планы с него видны искажёнными, словно сквозь туман или замёрзшее стекло. Положение Эфирного плана позволяет странствовать между Внутренними планами — через те участки, где их границы истончаются по естественным причинам или из-за магического влияния. Однако необходима осторожность, поскольку Эфирный план — далеко не пустое бесхозное пространство.

Легенды рассказывают о странных вещах среди туманов Эфира: о тропках в иные вселенные Первого мира, на Материальный или Теневой план; о вратах во Внешнюю сферу, созданных миллионы лет назад неведомыми существами; и даже о тайном плане — пространственном кармане, в котором боги устроили хранилище для своих нежеланных, но любимых творений.

Первый мир

В самых мрачных и фантастических мифах и сказках Голариона порой упоминается так называемый Первый мир, где нет смертной цивилизации, зато возникла собственная жизнь, ни на что не похожая. Первый мир в чём-то даже более живой, он резко отличается от извращённого Теневого плана. Подобно тому как Теневой план является уродливой копией Материального, Материальный план — бледное отражение Первого мира, яркого «наброска» реальности, созданного на туманной заре Вселенной.

ПЛАНАРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПЕРВОГО МИРА

Первый мир существует под тканью Материального плана, как набросок под картиной, поэтому он не изображён на схеме на стр. 240. Он обладает следующими особенностями:

Высокая морфичность. Этот план меняется настолько часто, что трудно найти здесь хоть что-то неизменное. Одни такие планы преобразуются под действием некоторых заклинаний, мыслей разумных существ или силы воли, другие — только сами по себе.

Малая позитивная доминанта — это буйство жизни во всех её проявлениях. Цвета здесь ярче, пламя — горячее, звуки — громче, а ощущения — интенсивнее из-за разлитой по всему плану позитивной энергии. Первый мир не даёт существам быстрого исцеления, как другие планы с этой особенностью, за исключением определённых областей, где жизнь особенно сильна и концентрирована.

Неравномерность времени. В одних районах этого плана время течёт быстрее, а в других медленнее, часто по прихоти Старейших или других могущественных существ. Большинство пришельцев с других планов окутаны собственным потоком времени, как защитной оболочкой. Но порой случается, что, проведя день в Первом мире, путешественник возвращается домой и обнаруживает, что там прошёл год или больше.

Умеренное нейтральное мировоззрение. Этот план не участвует в противостоянии между добром и злом и между принципиальностью и хаосом.

Каково бы ни было его происхождение, Первый мир сдвинут относительно Материального плана. Их границы совпадают, но Первый мир существует независимо от Эфирного и Теневого планов. В отличие от Теневого плана, Первый мир не подражает городам и достопримечательностям Материального плана. При помощи магии можно путешествовать с одного плана на другой, но только там, где их границы истончились — например, в диких краях, ещё не затронутых влиянием цивилизации, или в тех редких местах, которые феи сочли нужным пометить как свои, установив курганы, камни и круги из земли или грибов как барьер между планами.

В удивительном Первом мире есть древние леса высотой с горы, быстрые реки и глубокие озёра, там обитают бродячие дворы фейри — одни добродушные, другие жестокие. Разнообразные ландшафты разделены живыми, отнимающими память и меняющими время полосами тумана. И правят этим миром могущественные сущности, прозванные Старейшими. Именно отсюда в Голарион пришли феи, ужасные линнормы, загадочные гномы и другие странные существа.

Внешняя сфера



Внутренняя сфера

Теневой план

Отделённый туманами Эфира Теневой план является искажённой копией плана Материального. Подобно кривым и разбитым зеркалам, глядящим в клетки зверинца, Теневой план пытается имитировать жизнь Материального плана, но выдаёт лишь ложные уродливые отражения.

Там, где на Материальном плане стоят города, в соответствующих областях Теневого плана могут быть осыпающиеся руины или населённые ползучей живностью мегаполисы. Пустыни Материального плана существуют на Теневом как вязкие моря текучей, гонимой ветрами тьмы, а океаны — как бездонные провалы. При переходе с плана на план география не всегда совпадает, а расстояния сильно искажаются, поэтому путешествие через Теневой план — годный, но ненадёжный метод передвижения между планами.

План Негативной энергии

Это тёмный двойник плана Позитивной энергии. План Негативной энергии не способен творить, он может только разрушать. Его прожорливая пустота производит уродливые копии обитателей Материального плана, и Теневой план — главное проявление этого соперничества.

В целом бесплодный и пустынный, план Негативной энергии населён многочисленной нежитью, в основном

разумной и могущественной, а также непонятными насекомоподобными существами, которые рассекают это пространство, как странные рыбы ночное море.

План Позитивной энергии

Некоторые называют его углями кузницы творения. Боги (или кто-то, существовавший ещё до богов) раздувают и оберегают эти угли. План Позитивной энергии — источник жизненной силы и место, где рождаются души. Но если оставить в стороне метафизику, неуёмная жизненная сила этого плана непереносима для смертных и даже для большинства бессмертных — при отсутствии защиты она испепеляет их тела за считанные секунды. Из-за этого мало что известно об этом плане, кроме невразумительных сведений, с великой осторожностью выведенных у редко видимых существ стихии света, считающих этот план своим домом.

План Воды

В огромной жидкой прослойке между планом Земли и планом Воздуха гигантские просторы солёных морей перемежаются пресными океанами. Ближе к плану Воздуха мир освещён проникающим оттуда рассеянным светом, а на границе с планом Земли царит вечный сумрак. Здесь, в мрачных глубинах ила и грязи, два плана просачиваются друг в друга и смешиваются.

Среди местных жителей главенствуют мари́ды — они правят большой раздробленной империей, которая тянется от границы с планом Воздуха до сумрачных глубин, примыкающих к плану Земли. Владения их многочисленных кланов заканчиваются там, куда уже не доходит свет, — дальше лежит царство громадных морских дрейков и кракенов. Рядом с владениями мари́дов находятся несколько государств сахваджинов. Со своими соседями сахваджины уживаются по большей части мирно, чего не скажешь об их отношениях друг с другом. Сахваджины давно покинули свой дом на Материальном плане и прижились здесь. Вокруг разбросаны мелкие королевства тритонов, мерфолов, водяных мефитов и разных других морских и пресноводных существ.

Несмотря на то, что большинство смертных не способны дышать под водой, этот план — наиболее гостеприимный из Стихийных. Здесь легко приживаются народы из иных миров, и смертные гости могут найти для себя приемлемые условия. План Воды расположен между планами Земли и Воздуха, и фрагменты соседних миров периодически отрываются и уплывают в бескрайнее море. Такие фрагменты твёрдой земли и пригодной для дыхания атмосферы иногда соединяются при столкновении.

План Воздуха

План Воздуха окружает Материальный план, как идеализированные небеса бесчисленных материальных миров. Блистающие голубые просторы перемежаются клубящимися грозowymi тучами, областями снегопадов и огромными грядами белых облаков. Чем ближе к плану Воды, тем чаще встречаются области бурь. Нередко можно видеть гигантские «капли» воды, в которых кишит всевозможная морская живность, вторгшиеся на соседний план подобно удивительным летающим морям.

По сравнению с другими Стихийными планами, этот план населён очень скудно. Здесь на порядок меньше обитателей, чем на трёх других планах, в основном из-за отсутствия твёрдой поверхности, не считая летающих льдин и отдельных магически созданных каменных платформ. И всё же этот план — родина джиннов (которые живут в созданных ими летающих городах), воздушных мефитов, элементарей и поразительного количества вечно враждующих драконов.

План Земли

План Земли состоит из бесконечных скал, изрытых пещерами размером с планету, с напоминающими реки рудными жилами и полыми жеодами, похожими на замкнутые моря кристаллов. В отличие от обычных пещер и шахт, прорытых в земле на Материальном плане, план Земли не лишён света, хотя в нём есть и обширные тёмные участки. Многие пещеры и открытые пространства освещены фосфоресцирующими кристаллами, миниатюрными звёздами, созданными и подвешенными здесь гениями-шайтанами,

или светящимися грибами, которые питаются струйками воды, подтекающими с соседнего плана Воды.

В толще плана Земли можно найти огромные залежи драгоценных камней, редкие руды и чистые жилы всевозможных металлов. Местные обитатели знают об этом богатстве и, кто как может, используют его в своих целях.

План Огня

Это план смертоносной красоты. Здесь, между планом Земли и окраинами Астрального плана, лежат моря огня, реки расплавленного железа и потоки горящих углей. Палящие белые небеса затянуты облаками пепла, и полосы разноцветного пламени бегут по небу, как пылающие радуги.

Не считая похожих на животных элементарей огня, самые узнаваемые местные обитатели — это деспотичные ифриты. Ими правит великий султан Хаким Халид Сулейман XXIII, Повелитель Пламени и Хан Магмы. Ифриты живут в грандиозных городах-дворцах, парящих над огнём в полусферах из железа и стали, а их столица стоит на полусфере из блестящей латуни. Латунный город — самое известное место этого плана. Чужакам здесь приходится трудно: без личного могущества, богатства или официального статуса торговца или дипломата они быстро попадают в рабство к ифритам. Для тех, кто ищет укрытия от жестокого пламени или желает заключить сделку с ифритами или добыть у них информацию, Латунный город представляет собой опасную и порой предательскую гавань.

ВНЕШНЯЯ СФЕРА

В невообразимой дали, где уже не различим свет Внутренней сферы, серебристая пустота Астрального плана уступает место планам, составляющим Внешнюю сферу. Эта область похожа на громадную скорлупу, в которую заключены Астральный план и вся Внутренняя сфера. Здесь есть и вечный рай, и бездны ада, владения хаоса и порядка, а также всё, что между ними. Это страна чудес и ужасов, владения богов Голариона и ещё более странных созданий, и каждый план подобен острову в подвижной пустоте хаотичного Мальстрёма.

Абаддон

В пустошах Абаддона берёт начало река Стикс. А ещё это родина нейтральных злых существ, известных как даймоны (см. *Pathfinder RPG Bestiary 2*). Ими правят соперничающие между собой дворы четырёх Всадников Апокалипсиса. Остальной план — ничейные пустоши и владения множества мелких князьков и вассалов Всадников. Подобно землям, опустошённым войной или поветрием, здесь всё пропитано неестественной тишиной. Землю окутывает холодная тягучая чёрная дымка, а небо кажется тяжёлым и подгнившим, словно на этом плане царят вечные сумерки.

Даймоны — один из самых молодых народов бестий. Они рождаются из душ злых смертных, погибших особенно жуткой или насильственной смертью. Они зависимы

от смерти, но считают её проклятием. Порочность и господство, физическая боль и разрушение для них лишь пустой звук. Даймоны Абаддона питаются душами смертных, будучи персонификацией самой гадкой и бессмысленной смерти. Этим народом правят четыре Всадника Апокалипсиса. Они были первыми из рода даймонов. Всадники олицетворяют четыре величайших бича, несущих смерть тысячам существ. Аполлион с бараньей головой, Всадник Чумы, правит Чумной топью — огромной, как континент, областью болот и затопленных лесов. Река Стикс питает водой Чумную топь и просачивается на другие Нижние планы и в Мальстрём, прежде чем собраться озером под башней Фаразмы, — этим царством управляет Харон, Всадник Смерти, олицетворяющий смерть от старости. Чернокрылая, холодно-прекрасная Зуриэль владеет Огненной Печью; её называют Всадницей Войны. И четвёртый из них — Всадник Голода, повелитель истощения Трелмариксиан Чёрный с головой шакала. Ходят слухи, что существует таинственный пятый Всадник,

архидаймон огромной силы, главный над этими четверыми. Другие считают, что Всадники убили своего бывшего владыку и теперь едят его постоянно возрождающуюся плоть, совершая извращённое причастие.

Астральный план

Если смотреть снаружи, Внутренняя сфера больше всего напоминает огромную раскалённую звезду, поскольку её окутывает план Огня. За пределами этого плана лежит обширная пустота, которая тянется на невообразимое расстояние до самой границы Внешней сферы, подобно проливу между двумя бесконечно удалёнными берегами.

Но эта пустота вовсе не так пуста, как кажется.

Словно воздух из кузнечных мехов или солнечный ветер, дующий с настоящей звезды, с плана Огня вырываются языки пламени. Они хлещут метафизическую субстанцию Астрального плана и бросают её в пустоту прозрачными облачками серебристой дымки. Приближаясь к Внешней сфере, некоторые из этих облачков сталкиваются и сливаются, затвердевая в демипланы. Облик новорождённых демипланов зависит от того, к какой части Внешней сферы они движутся, или от долетевшего до них шелеста обрывков воспоминаний умерших.

Из всех, кто посещает Астральный план, постоянно только души мёртвых. Влекомые потоками серебристого тумана, они собираются вместе и плывут по множеству ответвлений широкой Реки Душ. Местные обитатели обходят эти души стороной, хотя многие их даже не замечают, вероятно из-за какого-то природного закона Мультивселенной или божественного запрета. Помимо этой естественной защиты, за ними порой присматривают коренные жители Внешних планов. Эти добровольные защитники заботятся о безопасности душ по доброте или же из корысти, желая заполучить смертные души для себя, своего бога или родного плана. Конечно, между стражами часто случаются стычки, несмотря на общее стремление к тому, чтобы души достигли назначенной цели.

Бездна

Тут и там пространство Внешних планов пересекают бездонные пропасти, называемые Дальними Расселинами, — входы в бесконечный ужас Бездны. В отличие от обычного каньона или вулканической трещины на поверхности Материального плана, чудовищные расселины Бездны не связаны обычными законами реальности, как это представляется смертным. У каждой конкретной трещины своя гравитация: по мере приближения к ней сила тяжести меняется, а иногда и полностью исчезает. Расселины открываются в разные слои Бездны: некоторые затягивают неосторожного путника в пылающие загробные миры или в кислотные моря, не имеющие никакой видимой связи с провалом, а другие выводят в огромные леса, над которыми сверху нависают действующие вулканы, как небо на другой стороне



ХАРОН

расселины. Всё бессмысленно и непостоянно, и боль — неотъемлемая часть самого этого мира.

Расселины, открывающиеся на поверхности Внешней сферы, редко ведут туда, где властвуют те или иные демонические владыки и владычицы, чаще на ничейную территорию или в те области Бездны, где идёт война или правят многочисленные владыки бестий. Открытые расселины меняются и двигаются без всякой логики, извергая из своих глубин орды демонов или неестественную глухую тишину — последствия войн демонов на той стороне.

В Бездне обитают две разновидности бестий — древние клипот (см. *Pathfinder RPG Bestiary 2*) и плодовые демоны. Эти народы представляют собой две крайности: клипот — вероятно, самые древние из бестий Внешней сферы, а демоны — самые молодые. Когда в результате неких странных экспериментов протеан-исследователей впервые открылся проход из Бездны во Внешнюю сферу, клипот уже были древними. С появлением душ грешников даймоны поставили судьбоносный эксперимент: они вселили эти души в первозданный хаос Бездны и тем самым породили первых демонов. А дальше Бездна сама научилась этому фокусу: поглощение душ злых хаотичных смертных быстро превысило способность даймонов контролировать этот процесс, и теперь демоны — самые многочисленные из бестий. Величайшие среди них — демонические владыки, такие как Абракасас, Киф-В'Зуг, Дагон, Ноктикула и Пазузу, которые обладают уникальным обликом и по своим способностям приближаются к богам. Королева демонов Ламашту — единственная в своём роде, она достигла истинной божественности, временно возвысившись над вечной грызнёй своих завистливых сородичей.

Костяной Двор

Все души, проходя через Астральный план, плывут к высокой башне на поверхности Внешней сферы. Эта башня вздымается в серебристую пустоту, притягивая бесчисленные души, подобно маяку посреди бури.

На вершине башни раскинулись владения богини Фаразмы. Они представляют собой огромный некрополь, полный печальных и торжественных дворов, гробниц, памятников и форумов, где теснятся в ожидании суда души умерших. Каждый огромный двор оформлен в стиле того плана, которому соответствует. Во дворах мёртвых встречают вестники Небес или Преисподней, а когда их судьба решена, души покидают двор через соответствующие врата.

В Костяном Дворе души смертных распределяют по разным планам Внешней сферы: в зависимости от деяний, их отправляют на Небеса, в Преисподнюю, Элизиум, Бездну или на другой план или во владение бога. Если судьба души спорна, представители божеств просят своих владык решить их спор. Но в случае, если душа связана договором с архибестией или подобной планарной сущностью, Фаразма выносит решение сама.

Далеко за пределами дворца Фаразмы и прилегающего некрополя души нейтральных существ превращаются в так

называемых «вечных» — странные сущности двойной природы (см. *Pathfinder RPG Bestiary 2*). Они служат Фаразме и Костяному Двору советниками, арбитрами, зрителями, исследователями, стражами, проводниками и даже солдатами, если понадобится.

Мальстрём

Если смотреть со стороны, Мальстрём ничем не отличается от соседнего плана. Но по мере удаления от пограничных земель различия становятся всё глубже — стабильность постепенно уступает место переменчивой свободе вечных превращений в огромном бурлящем море вероятностей, называемом Лазурной Пустотой. Мальстрём не поддаётся усилиям картографов, поскольку сама его сущность меняется и течёт подобно приливу незримого океана, для которого границы плана — всего лишь береговой песок и тихие отмели. Кристаллические леса стекают, как свечной воск, в мелкие солёные моря с драгоценными камнями айсбергов, а потом затвердевают в бескрайние обожжённые пустыни — и всё это за несколько дней. Но даже в пучинах Мальстрёма есть островки стабильности. Такими островками правят мелкие божики, изгнанные бестии и падшие небожители, а изредка даже попадаются цитадели смертных волшебников и королей-жрецов, бросающие вызов волнам метафизического прибоа.

Пограничные земли Мальстрёма населяют существа, которые давным-давно забрели сюда из упорядоченных планов, да так и прижились. Часто по своим характеристикам и поведению они заметно отличаются от родственников с других планов. Дальше от границ, в податливой глубине Мальстрёма, процветают змееподобные протеане (см. *Pathfinder RPG Bestiary 2*). Протеане, считающие себя первыми детьми Внешних планов, поклоняются богоподобным существам из иных миров, которых они называют Устами Глубин. Учёные полагают их чем-то вроде пары слившихся богов или одной двуединой сущностью.

Небеса

Гора, где расположены Небеса, почти не уступает по высоте башне Фаразмы. Это оплот просвещённого порядка и бастиион организованного сострадания. Небеса окружены блестящей стеной из стекла и золота, которым магическим образом придали твёрдость железа. Врата охраняют местные архоны; они направляют прибывающие души в те места на склоне, которые лучше всего отвечают их характеру, по возможности воссоединяя с любимыми или друзьями, ожидающими их прибытия.

Небеса разделены на семь областей, каждой из которых управляет один архон, черпающий силу в глубоком духовном единении с самим планом. Эти области начинаются у внешних ворот, ведущих на склоны Небесной горы, и заканчиваются ближе к её вершине. Не будучи правителями душ в полном смысле, эти семь архонов служат умершим пастырями, а остальным архонам — любимыми командирами. Архонами

стали души, которые, попав на Небеса, взошли на гору сами, следуя за тем, что они описывают как глас, зовущий каждого по имени и приглашающий послужить всеобщему благу. Слушая этот глас, они исчезли в вышине, а потом спустились назад преображёнными, чтобы занять место в рядах архонов.

Нирвана

Пологие пасторальные холмы, головокружительные горы и густые леса всех климатических зон заполняют идеальные просторы Нирваны. Пейзажи, встречающие путников, любопытным образом совпадают с их представлениями о природном рае. Однако за мирным обликом скрываются тайна и громадная сила.

Агафионы — небожители, населяющие Нирвану. Каждый народ агафионов следует учению одного старейшего представителя их рода — эти старейшины считаются первыми смертными душами, достигшими Нирваны, каждая из которых превратилась в какое-либо высшее существо. В те изначальные дни они своими глазами узрели сокровенные тайны Нирваны и по доброй воле вернулись, чтобы стать проводниками тех, кто идёт следом.

Здесь обитают и величайшие воплощения добра — ангелы, готовые принять мученическую смерть на Материальном плане, в Мальстрёме и даже на Нижних планах ради защиты вселенского блага. Хотя большинство ангелов живут в Нирване, тех из них, кто ближе по мировоззрению к порядку или хаосу, зачастую можно встретить на Небесах или в Элизимуе.

Преисподняя

Преисподняя — владения бога-бестии Асмодея, Князя Тьмы. В отличие от других, этот план был создан, а не заселён готовым или поднят из пучин Мальстрёма. Точнее, это множество вложенных друг в друга планов. Преисподняя — лабиринт преднамеренного, расчётливого зла. Её врата широко распахиваются перед тем, кто признан достойным войти или достаточно порочен, чтобы нащупать путь сюда. Именно здесь правят гнусные бестии, известные как дьяволы. Каждым кругом Преисподней управляет один архидьявол, лучший из лучших. Все архидьяволы подчиняются богу-тирану. Смертные знают про восемь кругов, но ещё ниже, на девятом круге, находится дворец самого Асмодея. Мало кто видел это тёмное и опасное место, и ещё меньше желающих там побывать.

Железная пустошь Авернуса — первый круг Преисподней, который виден от границ Мальстрёма и со стен Стержня. Здесь правит архидьявол Барбатос, новейшее пополнение среди зрителей Преисподней.

Двор Диса регулярно поставляет солдат на другие круги Преисподней. Внутри пылающих стен городов-гарнизонов Диспатера злобные мертвецы обучаются и закаляются в сражениях бок о бок с отборными душами остальных семи дворов.

Жуткие подземелья города Дис образуют третий круг Преисподней — тёмный Эребус. Здесь в вечной бухгалтерии Маммона учитываются добытые материальные блага,

составляются перечни припасов и экипируются отправляющиеся в поход солдаты.

Пылающие легионы Флегетона формируются на одноимённом круге Преисподней. Здесь среди грохота молотов и вони горячей плоти души плавят, очищают от слабостей и мятежных побуждений и отливают в форму дьяволов, согласно воле ненасытного кузнеца Преисподней Белиала.

Стигия, в которой находятся храмы основных грехов и библиотеки школ дьяволопоклонничества, — место, где мудрецы Преисподней создают новую ложь, чтобы сбивать с пути смертных. В болотах Стигии царят змеи, а ими правит Герион, один из самых искусных соблазнитель, чьи нащёптывания порождают больше ереси, чем все остальные.

Ещё ниже лежит круг Малёболя — тлеющий лес, постоянно засыпаемый хлопьями белого пепла. Здесь обречённые получают ложную награду во дворцах Молоха, сложенных из камня и серебра.

На седьмом круге Преисподней Вельзевул, Повелитель мух, правит Коцитом — царством замёрзших океанов и выглаженных ветром ледников.

Под этими ледяными просторами лежит Каина, царство железных и стальных клеток, подвешенных над почти живой тьмой. Души смертных висят на крепостных валах и мостах владений Мефистофеля, а в центре возвышается его огромный дворец.

О самом глубоком круге, огненной вулканической пустыне под названием Нессус, известно очень мало, за исключением того, что это основа и начало Преисподней и правит ею величайший из дьяволов, Князь Тьмы Асмодей.

Стержень

Этот план строгого совершенства и неумолимой принципиальности находится в основании Великого шпилья Фаразмы. Стержень — один огромный город, раскинувшийся между соседними планами и отделённый от них переменчивым пространством Мальстрёма. Обитатели Стержня настолько ненавидят беспорядок, что охраняют обнесённую стеной границу с Мальстрёмом бдительнее, чем воды Стикса, бьющие о подножие башни Фаразмы. В Стержне есть идеализированные версии домов, общественных зданий, казарм, фабрик и храмов, а над горизонтом возносятся башни из камня и хрусталя. На стенах башен высечены уравнения и теоремы — это законы Стержня, а значит, и самой реальности. Здесь всегда хватает рабочих рук и сырья и не бывает беспорядков. Местное население беззаветно предано своей стране, объединяясь в некое подобие коллективного разума. Всё совершается в интересах поддержания мирового порядка: обитатели Стержня открывают законы мироздания и продвигают свою коллективную волю ради того, что они считают явным благом для Великого Запределья.

В отличие от схоже устроенных Небес и Преисподней, в Стержне не правит какой-то один народ. Внешние стены охраняют легионы подобных конструкций неотвратимых (см. *Pathfinder RPG Bestiary 2*), другие группы этого народа

регулярно отправляются в бой с силами Мальстрёма. Создатели неотвратимых — существа, называемые аксиомитами (см. *Pathfinder RPG Bestiary 2*), — живут среди них. Аксиомиты выглядят как гуманоиды разных народов — люди, эльфы, дварфы и так далее. Видимо, их облик зависит от того, из чьей души они родились. Но при движении аксиомиты распадаются на подвижные облачка мелкой золотистой кристаллической пыли, которые выстраиваются в символы и уравнивания, а потом снова принимают телесную форму.

Элизиум

Элизиум — план добра, сбросившего оковы принципиальности, место необузданных эмоций и страстей, страна, где искру творчества оберегают и боготворят со всей силой благих побуждений. Живописный Элизиум охватывает огромное разнообразие ландшафтов — от густых вечнозелёных лесов до зубчатых горных хребтов и пышных речных долин, полных неукротённой дикой красоты.

Элизиум, почти лишённый следов цивилизации, неподготовленным может показаться суровым и негостеприимным. Но при более глубоком знакомстве раскрывается истинный характер этого плана. Элизиум и его обитатели жаждут двух вещей: бескорыстного сотрудничества и независимости.

Местных небожителей легче почувствовать, чем увидеть. Они живут, не задумываясь о порядке и организации, постоянно перемещаясь и не строя городов или других крупных поселений. Первые среди них — прекрасные азаты, из которых известнее всего бралани, газли и лилланды. Живущие по всему Элизиуму азаты обычно обладают гуманоидной внешностью, хотя многие умеют менять свой облик и порой выглядят как бесформенные сгустки цветного света или локальные погодные явления, не выходящие за пределы одной местности.

Исключением из правила изменчивости и непостоянства являются титаны. Эти громадные статные гуманоиды живут в уединённых замках на макушках самых высоких гор и даже выше — в летающих дворцах среди облаков. Их истинное происхождение спорно. Они не коренные жители Элизиума и ведут себя как изгнанники из других миров. Миллионы лет назад титаны прибыли сюда и заключили некое соглашение с небожителями Элизиума.

ДРУГИЕ ПЛАНЫ

В Великом Запределье куда больше планов, чем может вместить эта книга. Ниже приведены краткие описания нескольких менее известных планов, так или иначе связанных с Голарионом.

Галерея Бессмертных. Это мобильный демиплан, перемещающийся с плана на план.

Он выглядит как громадная сфера, заполненная плавающими звёздами и летающими островами. На этом уникальном плане живёт Апсу — боги, вероятно, праотец всех драконов.

Измерение Времени. Существование этого плана — всего лишь гипотеза, её только предстоит доказать. Безграничная сила и неописуемый ужас ждут тех, кто вступит в это мифическое царство.

Измерение Сна. В глубине туманов Эфирного плана скрыто странное место, известное как Измерение Сна, — план, сотканный спящим разумом смертных, но существующий сам по себе, неведомо для своих невольных создателей.

Ленг. Если Измерение Сна соткано из сновидений смертных, то Ленг возник из их кошмаров. Зависшие где-то между сном и реальностью обитатели этого злобного мира испытывают пугающий интерес к тем, кто живёт на Материальном плане, и часто отправляются туда на своих странных кораблях, чтобы набрать рабов.

Мёртвый Склеп. Считающийся ещё одним слоем метафизической «луковицы» Великого Запределья Мёртвый Склеп лежит внутри расплавленного ядра Голариона. Это давно обнаруженный богами план-тюрьма, где они заточили одного из величайших своих врагов — Жестокого Зверя Ровагуга.



АПСУ





4

Жизнь

— Им это кажется забавным, — прорычал Селтиэль. Скелеты троллей шли к ним, широко раскинув костлявые лапы. Здоровенный кулак качнулся вниз, и несчастный глупец, который всё ещё думал, что это спектакль, взлетел в воздух.

— Ну, вроде того, — согласился Лем. Он бросился вперёд и скользнул между трупами, нанося кинжалами точные удары, от которых охромел бы и слон. Но клинки беспомощно стучали по громадным костям.

— Хоть ты-то не лезь! — Опустив меч, Селтиэль потянулся к сердцу своей ярости и позволил ей разгореться и течь по его руке, пока она не окружила его молчаливыми серебристыми языками пламени. Зрители восторженно взревели.

Жизнь на берегах Внутреннего моря

Народы, населяющие берега Внутреннего моря, — от варварских племён Владык Мамонтов до немертвых рабов Геба, от поселенцев и коренных жителей Варисии до революционеров и реакционеров Голта — поражают богатством и разнообразием культур. Но все они имеют нечто общее. В этой главе описаны общие черты региона Внутреннего моря, влияющие на жизнь всех его обитателей.

ВРЕМЯ

Хотя в странах Внутреннего моря существует много разных календарей, чаще всего используют Авессаломское летоисчисление. Отсчёт времени ведётся от основания Авессалома (1 абадия 1 года О. А.). Благодаря авторитету Авессалома его календарь стал очень популярен в регионе. В Авессаломском летоисчислении первой всегда пишется дата, затем название или номер месяца и в конце год.

Планета Голарион делает полный оборот вокруг оси примерно за 24 часа. Неделя состоит из 7 дней, всего в году 52 недели. Год делится на 12 месяцев, каждый из которых посвящён популярному божеству и приблизительно совпадает с одним циклом единственной луны Голариона. Для большей точности во многие календари Голариона добавлены високосные дни. В Авессаломском летоисчислении високосный день присоединяется в конце калистрила каждый год, номер которого делится на 8. Таким образом, 4711 год — обычный, а 4712 и 4720 — високосные.

Дни недели

День	Занятия
Лунодень	Работа, религия (вечером)
Трудень	Работа
Добродень	Работа
Клятводень	Работа, заключение договоров, принесение клятв
Огнедень	Работа, рыночный день
Звёздодень	Работа
Солнцедень	Отдых, религия

Месяцы

Месяц	Число дней	Время года	Божество
Абадий (январь)	31	Зима	Абадар
Калистрил (февраль)	28	Зима	Калистрия
Фараст (март)	31	Весна	Фаразма
Гозран (апрель)	30	Весна	Гозрей
Дезнус (май)	31	Весна	Дезна
Саренит (июнь)	30	Лето	Саренрэй
Эрастус (июль)	31	Лето	Эрастил
Ародус (август)	31	Лето	Ароден
Рова (сентябрь)	30	Осень	Ровагуг
Ламашан (октябрь)	31	Осень	Ламашту

Неф (ноябрь)	30	осень	Нефис
Кутона (декабрь)	31	зима	Зон-Кутон

ДНИ ОТДЫХА И ПРАЗДНИКИ

Ниже перечислены все главные праздники региона Внутреннего моря и несколько второстепенных.

Абадий

1. Новый год, День основания (Авессалом) — годовщина основания Авессалома Ароденом.

20. День Рубинового принца (Осирион) — день рождения монарха.

Калистрил

2. Медопитие — празднование прихода весны с раздачей остатков прошлогодней медовухи.

19. День верности (Челия) — день подписания Эгорианского договора и начала правления дома Трун.

Последний клятводень. Батул-аль-Алим (Кадира) — день рождения поэта-романтика Батула аль-Алима.

29. Високосный день — добавляется раз в восемь лет для корректировки.

Фараст

5. День костей (Фаразма) — фаразмианцы устраивают торжественную процессию с телами недавно умерших, а затем хоронят их бесплатно.

13. Калияшахрим (Кадира) — праздник в честь падишаха-императора и верности Кадиры империи.

26. День завоевания (Некс) — день национальной независимости, когда граждане Некса обновляют свою клятву уничтожить Геб.

Гозран

7. Приливье (Гозрей) — торжественное событие, когда семьи моряков и речников молятся о безопасном плавании в этом году.

15. Мытник (Абадар) — жрецы сопровождают сборщиков налогов в обходе, затем устраивают пир для всех горожан.

16–30. Мастера Аугустаны (Андоран) — ежегодный праздник аугустанских верфей и флота.

Дезнус

2. День вознесения (Норгорбер) — вознесение Норгорбера.

13. День Старого Мага (Просторы Мванги) — праздник Старого Мага Джатембе и его воинов-магов.

Последний солнцедень. Гоблошинный рынок (Андоран) — торговля товарами народного промысла и разными непонятными предметами, игры и маскарады для детей.

Саренит

3. День свободы (Андоран) — день независимости Андора-на от чужеземного правления.

10. Пламенные клинки (Саренрэй) — конец месячного праздника, когда верующие танцуют с пылающими клинками.

21. День Когтя (Андоран) — ежегодное воздушное представление Рыцарей Орла в Альмасае.

Последний солнцедень. Гоблошинный рынок (Андоран).

Эрастус

3. День лучника (Эрастил) — состязание лучников, торговля скотом и ухаживание за дамами.

14. День основания (Варисия, Кор-васа) — праздник с магическими световыми представлениями в честь годовщины основания Корвасы.

17. Ночь костров (Размиран) — ежегодный праздник, на котором публично сжигают всю ересь против Живого Бога — будь то книги или люди.

15–21. Фестиваль Кианиди (Гарунд) — гарундийцы собираются вместе и делятся воспоминаниями о путешествиях, показывая друг другу памятные вещи.

Последний солнцедень. Гоблошинный рынок (Андоран).

Ародус

6. День первого поборника (Мендев) — чествование нынешнего похода против Мировой Язвы.

9. День умолкнувшего шёпота (Усталав) — празднование освобождения Усталава от Шепчущего Деспота.

16. День меча (Ароден, Иомедэй) — день, когда простолюдинов учат искусству боя и истории.

Последний солнцедень. Серебряный солнцедень (Андоран) — праздник рыболовов в двух частях с состязаниями в плавании и выступлениями огромных кукол.

Рова

Первый солнцедень. Серебряный солнцедень (Андоран) — вторая часть праздника.

Второй клятводень. День подписания (Андоран, Голт, Исгер, Челия) — день отделения этих государств от Таллдора.

19. День Наследницы (Иомедэй) — день, когда последователи Ародена присоединились к церкви Иомедэй.

Ламашан

Второй лунодень. День урожая — праздник в честь урожая и окончания полевых работ.

6. День вознесения (Иомедэй) — обретение Иомедэй божественности.

27. Шутовской колпак (Андоран, Друма, Талдор) — день розыгрышей и шуток. Особенно его любят гномы.

Неф

5. День всех королей (Голт) — праздник в честь голтской Красной революции и освобождения от тирании.

8. День преграждения (Нефис) — в этот день все вместе обновляют оборонительные сооружения и учат детей магии.

14. День Сладкоречивого (Андоран, Голт, Исгер, Челия) — праздник освобождения этих стран из-под власти Таллдора.

18. День разрушения (Нефис) — день фейерверков и магических дуэлей (и не только шуточных).

23. Семь покровов — день братства всех цивилизованных народов, отмечаемый костюмированными балами.

28. День превращения (Нефис) — день самосовершенствования.

Кутона

Вторая неделя (с солнцедня по звёздодень). Зимняя неделя — традиционный праздник, время для ухаживаний и общения с друзьями.

11. День вознесения (Кайден Кайлин) — достижение Кайлином божественности.

31. Бледная ночь — ночь мрачного веселья, когда люди запираются дома и ждут, пока призраки умерших в прошлом году пройдут мимо своих домов.

День весеннего равноденствия

Первый цветок (Гозрей) — встреча весны плясками плодородия.

Неделя сева (Эрастил) — священная неделя, отмечаемая в основном тяжёлым трудом на полях.

День летнего солнцестояния

Ритуал звёздной пыли (Дезна) — ночь песен и костров, когда последователи Дезны бросают на угли пески и истолчённые драгоценные камни, как символ звёзд, восхваляя мир и любовь.

Солнечный праздник (Саренрэй) — празднование самого длинного дня в году с фейерверками, воздушными змеями, обменом подарками и разыгрыванием битвы Цветка Зари с Ровагугом.

День осеннего равноденствия

Праздник урожая (Эрастил) — священная неделя, отмечаемая в основном тяжёлым трудом на полях.

Бабочкин день (Дезна) — день пиров, рассказов и публичного выпуска целого фургона бабочек.

День зимнего солнцестояния

Хрусталин (Шелин) — день художественного творчества; время ухаживаний и предложений руки и сердца.

Ритуал звёздной пыли (Дезна) — см. выше.



Полнолуния

Абадий. Длинная ночь — празднующие не спят всю долгую зимнюю ночь, чтобы встретить рассвет.

Дезнус. Луна поминовения (Последний Оплот, Усталав) — в этот день отдают почести павшим в походе против Шепчущего Деспота.

Ламашан. Адмани Упастути (Джалмерей, Вудра) — отмечает основание колонии Джалмерей.

ПОГОДА И КЛИМАТ

В регионе Внутреннего моря климат разнообразный — от палящего жара пустынь Гарунда до леденящего холода на границе с Коронай Мира. В основном воздушные массы над Авистаном и Гарундом движутся с запада на восток, принося холодные дожди в Варисию, Нидаль, Северо-Западную Челию и на Просторы Мванги. Дождевую тень, создаваемую Головокружительными горами, частично нарушает озеро Энкартан, над которым часто зарождаются дожди. К югу от Менадора и гор Пяти Королей холод уступает тёплому дыханию Внутреннего моря, поэтому здесь дольше посевной сезон и больше население.

Пустыни Северного Гарунда обязаны своим возникновением засушливому климату к северу от Барьерных гор. А на юге от этого горного хребта обильные дожди создали благоприятные условия для тропических дождевых лесов Просторов Мванги. У западных берегов Гарунда вот уже сто лет бурлит ураган Глаз Абендего — из-за него на западе и в центре Гарунда идут проливные дожди. Бесконечный дождь затопил часть побережья, создав продуваемые ветрами пустоши Сырых земель. К востоку от Зазубренного хребта господствующие воздушные течения приносят тёплые дожди с океана Обари, питая роскошные пастбища на большей части Восточного Гарунда. Лишь разрушительное влияние магии не даёт Нексу выращивать такой же обильный урожай, как в Гебе.

На берегах Внутреннего моря погода в основном соответствует климату, но в нескольких местах существуют отклонения. Часть этих странных погодных явлений локальны и привлекают лишь любопытствующих местных жителей или заезжих специалистов, другие же затрагивают большие территории и известны на много тысяч миль вокруг.

Глаз Абендего. Возле побережья Сырых земель днём и ночью бушует жестокий ураган. Эта огромная область постоянных бурь появилась со смертью Ародена, вместе с многими другими крупными бурями, что длились «всего лишь» несколько недель или месяцев. Сила урагана меняется от сезона к сезону. Но даже на спаде он может сорвать паруса с корабля, а на пике силы ломает пополам галеоны. Глаз постоянно нагоняет шторма на побережье. За много лет эти шторма смели государства Лирген и Ямасу, оставив после себя разорённые, залитые водой земли, известные ныне как Сырые.

Морозко. Морозки появляются в разное время года в отдалённых уголках Короны Мира. Они названы в честь друида, который впервые столкнулся с этими явлениями и заметил их странную тенденцию действовать так, словно ими движет разумная злобная сила. Эти ужасающие бури

приносят с собой неестественный холод и странные звуки, похожие на вопли безумцев или голодных привидений. Прежде эти бури случались только на Короне Мира, но в последние сто лет они забираются всё дальше на юг.

Паучьи ливни. Это название проливных дождей, длящихся по несколько часов, пришло из Корвосы, где в канализации расплодился дождевые пауки (см. стр. 254). После внезапного проливного дождя уровень воды в канализации повышается настолько, что пауки лезут на улицу из водостоков, отхожих мест и сточных канав. Варисийские торговцы разносили рассказы об этой, по счастью, редкой напасти за пределы Варисии, и теперь название «паучий ливень» употребляется во многих областях, особенно вокруг озера Энкартан.

Пепельные бури. Эти жуткие и разрушительные бури, также называемые «чёрными метелями», — одно из самых пугающих природных явлений в и без того страшных Угольных землях. Пылевые бури несут пепел и угли, оставшиеся после частых здесь низовых пожаров. Они режут над равнинами и сметают всё на своём пути. Местные племена шоанти верят, что пепельные бури — это способ, которым Угольные земли забирают тех, кого призвали боги.

Перекаטיפламень. В засушливые летние месяцы в Андоране, Челии, Талдоре и окрестных землях грозы порой рожают необычные эффекты. Часто разражается «сухая» гроза — электрическая буря без дождя, — и небо наполняют вспышки молний и раскаты грома. Во время таких гроз порой о землю ударяются шаровые молнии и катятся, подобно пылающим перекаати-поле, по полям или городским улицам. Несмотря на пугающий вид, перекаטיפламень не испускает жара и не оставляет за собой огня. Прикосновение к перекаטיפламени приводит к небольшому шоку и иногда заставляет молнию исчезнуть без следа. Некоторые крестьяне говорят, что перекаטיפламень вроде бы притягивается к металлическим предметам и его можно «отвести» вилами или даже вязальной спицей.

Торнадо. Этих разрушительных штормов боятся по всему региону Внутреннего моря, особенно на обширных равнинах — вдоль восточного побережья Гарунда и в южных областях Андорана, Талдора и Челии. В пустынях на севере Гарунда торнадо часто идут впереди песчаных бурь, а в опустошённых демонами землях Мировой Язвы они стали уже привычным явлением. Создаётся впечатление, что торнадо Мировой Язвы с пугающей точностью выискивают живые мишени и строения. Особенно пугают рассказы о торнадо, несущих миллионы ядовитых насекомых, которым ничем даже сильный ветер.

Туманные вихри. Эти завесы тумана образуются чаще всего в древних лесах на севере Авистана (особенно в Усталаве), но иногда возникают на кладбищах и в руинах. С наступлением ночи туман поднимается над землёй и образует завихрения от 10 футов до мили в поперечнике. Холодные и влажные туманные вихри — проклятие для путешественников, которые из-за этих странных бурь теряют дорогу, и их путешествие становится гораздо менее приятным (и довольно пугающим).

ЯЗЫКИ

Народы Внутреннего моря говорят на множестве разных наречий — от широко распространённого талдорского до языков древних империй.

Современные человеческие языки

Ниже приведены самые распространённые языки.

Варисийский. Варисийский изобилует двусмысленностями, игрой слов и тонкими оттенками значения.

Всеобщий (талдорский). Это не только один из древнейших языков, на которых до сих пор говорят в регионе Внутреннего моря, но и самый распространённый. Талдорский язык используют как всеобщий.

Вудрани. Вудрани заимствует и переделывает слова из челийского и тяньского, образуя приятную мелодичную смесь.

Келишитский. Гортанный, спокойный и вместе с тем пылкий, этот древний язык происходит от племенных наречий восточной империи Келиш.

Осириани. Самый распространённый язык Гарунда напрямую восходит к древнеосирийскому.

Полиглот. В диалектах мванги сохранилось довольно много от таинственного праязыка, поэтому разные племена обычно неплохо понимают друг друга.

Скальдический. Славящийся длинными сложными словами и распевным произношением, скальдический звучит одновременно поэтично и жёстко для слуха южных авистанцев.

Тяньский. Этот язык содержит тысячи омофонов (слов, одинаковых по звучанию, но разных по смыслу), а в письменности используется около 24 000 пиктограмм.

Халлит. На нём говорят келлиды далёкого севера. Это тяжёлый, грубо звучащий язык.

Шоанти. На шоанти часто говорят на северо-западе Авистана, но редко в других местах. Это уникальная комбинация варисийского, великаньего и тассилонского.

Язык теней. Смесь ацланти, дьявольского и всеобщего языков, на которой редко говорят за пределами Нидаля.

Древние языки

Следующие языки почти неизвестны в регионе Внутреннего моря, если не считать исследователей и историков.

Ацланти. В своё время это был один из самых распространённых языков. На основе ацланти возникли десятки наречий Авистана и Гарунда.

Джистка. Джистка по-прежнему в ходу в Авистане, правда почти исключительно среди учёных и королевских семей.

Древнеосирийский. Этот предок современного осириани имеет с ним много общего, отличаясь в основном написанием иероглифов и лексикой. Знающие этот язык могут говорить и на современном осириани, но с архаичным акцентом.

Тассилонский. Один из предков современного варисийского языка — тассилонский — помнят в основном за вышедший из употребления алфавит, состоящий из трёх наборов рун.

Текританский. Этот отрывистый язык — сплав местных диалектов, на которых некогда говорили в Текританской лиге.

Циклопский. Один из древних языков великанов был создан циклопами Гхол-Гана ещё до возвышения человечества.

Другие языки

Люди — далеко не первый народ, общающийся посредством устной или письменной речи.

Акван. Акван — гортанный язык с тягучими горловыми звуками и длинными слогами.

Акло. Этот таинственный язык распространён среди злобных обитателей Первого мира и Темноземья. На нём говорят и другие древние существа, например аболеты.

Ауран. Ауран звучит нежно, с придыханием.

Великаний. Современный великаний язык представляет собой упрощённую смесь древних циклопского и тассилонского.

Гноальский. Переменяемая визгливым тьявканьем, низким лаем и гортанным рыком, эта языковая какофония почти непонятна для других народов, и мало кто, кроме самих гнолов, способен этим языком овладеть.

Гномий. Гномий язык сходен с акло и сильваном, но его словарь куда обширнее, чем у этих двух языков.

Гоблинский. Почти нечленораздельное тьявканье гоблинов, воинственный лай хобгоблинов и злобное шипение багберов — всё это одни и те же слова.

Дварфийский. Дварфийский — спокойный гортанный язык, состоящий из рубленых слогов с жёсткими согласными.

Демонический. Многие уверены, что демонический был первым языком, возникшим у жителей Внешней сферы.

Драконий. Язык драконов — один из древнейших в регионе Внутреннего моря.

Друидический. На этом сложном языке разговаривают только друиды; они ревниво хранят его секреты.

Дьявольский. Дьявольский язык требует чёткой дикции: в нём многие слова с совершенно разными значениями произносятся очень похоже.

Игнан. Игнан состоит в основном из коротких слов — его отрывистое стаккато создаёт ощущение треска пламени.

Небесный. На небесном говорят на всех добрых планах Внешних сфер.

Некрил. Этот шепчущий язык, возможно, связан с древнеосирийским. Некрил — язык мёртвых, на нём говорят в основном упыри и агенты Пути Шёпота.

Орвийский. Нечто вроде гибрида акло и террана. Этот древний язык в ходу у многих народов, живущих в самой глубине Темноземья.

Орочий. Этот язык легко узнать по грубому, отрывистому произношению и обилию твёрдых согласных. Орочья речь звучит резко и злобно.

Подземный. Созданный дроу язык, называемый подземным, происходит от эльфийского, но вобрал в себя некоторые орвийские слова. Он почти полностью включает одни разделы словаря языка-прародителя и совершенно игнорирует другие.

Полуросличий. Современный язык полуросликов происходит напрямую от разных человеческих языков.



Сильван. На нём говорят феи и некоторые обитатели Первого мира. Сильван — один из самых древних языков.

Терран. Терран — неторопливый, размеренный язык, на нём нельзя говорить быстро.

Эльфийский. Эльфийский язык сложен, но красив, он звучит поэтично по модуляциям и тону.

ТОРГОВЛЯ

Страны, лежащие на скалистых берегах Внутреннего моря, живут за счёт торговли. И неважно, чем торговать — необработанной древесиной из Северного Андорана, изысканным челийским стеклом или экзотическими пряностями из Кадиры. Самые могущественные государства Голариона каждую неделю отправляют многотысячные караваны торговых судов по солёным водам, связывающим громадный Аркадийский океан с бурным океаном Обари.

Торговые пути

В регионе Внутреннего моря существует много торговых маршрутов. Два наиболее популярных морских пути известны как Северный и Южный. Другие маршруты могут быть даже более прибыльными, но и более опасными.

Варисийский рейс. Раньше этот маршрут называли Западным морским путём, но когда вырос торговый оборот Магнимара и Корвосы, его переименовали в Варисийский рейс. Он идёт вдоль западного побережья Авистана и Северного Гарунда, связывая Магнимар с Эледером и по пути делая остановки в Челии, на Медиогальти, Кандалах и в Саргаве. Дальше водный маршрут превращается в сухопутный и углубляется в Просторы Мванги.

Переход Обари. Прибыльный, но довольно опасный путь через океан Обари — основная нить, связывающая регион Внутреннего моря с Касмароном и Вудрой. Переход Обари славится жестокими штормами, близостью к областям, кишасшим чудовищами, и самой своей протяжённостью. Но при этом он соединяет Катапеш с такими регионами, как Вудра, Келиш и Иблidos, и многие капитаны и торговые компании считают, что игра стоит свеч.

Северный морской путь. Один из самых древних и прибыльных торговых путей идёт от Пряной гавани Седека на юге Кадиры до военно-морских факторий Корентина в Юго-Западной Челии. Почти на всём протяжении этот путь держится близко к берегу, но после захода в просвещённую столицу Кадиры резко сворачивает к Авессалому.

Селленский путь. Селленский путь — главная артерия Центрального Авистана — проходит через Кассомир. Этот маршрут тянется на север по реке Селлен и её притокам и на юг, через Внутреннее море в Авессалом. Он связывает собственно Внутреннее море с Бревом, Голтом, Кионином, Мендевом, Нумерией, Речными Королевствами, Усталавом, а также с озером Энкартан и государствами на его берегах.

Тропа Аганея. Этот торговый путь уникален тем, что проходит по суше, связывая Северный Авистан с Тянь-Ша. Длинная и опасная Тропа Аганея идёт через Корону Мира. На самом деле она состоит из двух частично совпадающих маршрутов: восточный идёт из Стран-Преемников в земли Владык Мамонтов и там соединяется с Селленским путём, а западный связывает Минкай с землями Королей Линнормов и Варисией.

Южный морской путь. Более быстрый, но менее прибыльный, чем Северный, Южный морской путь начинается в Катапеше. Он идёт на север, в Сотис, и оттуда в Авессалом, а затем возвращается к северному побережью Гарунда и поворачивает на запад, к Арке Ародена и Аркадийскому океану. Здесь Южный путь резко сворачивает на юг и заканчивается в Азире, безбожной столице Рахадума.



Монетная система

Развитие торговли в регионе Внутреннего моря привело к стандартизации курса обмена валют, и потому покупательная способность золотой монеты всюду относительно одинакова. Названия монет меняются от региона к региону, и хотя по большому счёту неважно, как называет торговец свои монеты, — важнее их достоинство и количество, — в некоторых кругах названия стали предметом национальной гордости. Ниже приведены денежные единицы пяти областей региона Внутреннего моря, но чаще всего они все называются просто «монеты».

Названия монет

Монета	Челия	Андоран	Катапеш	Авессалом	Бревой
Медная (мм)	Щепотка	Шляпка	Зерно	Грош	Лепта
Серебряная (см)	Щит	Волк	Грош	Гирька	Звено
Золотая (зм)	Парус	Парус	Скарабей	Мера	Корона
Платиновая (пм)	Корона	Сокол	Гений	Сфинкс	Дракон

ОБЩЕСТВО

Форма правления, законы, обычаи, традиции и культура — всё это сильно разнится от государства к государству. Но вместе с тем для общества региона Внутреннего моря характерно несколько относительно универсальных моментов, которые перечислены ниже.

Человекоцентричность. Хотя вокруг Внутреннего моря живёт много разных народов и существ, люди преобладают.

Термин «человечество» охватывает не только собственно людей, но и похожие на них цивилизованные народы, например эльфов и гномов. При этом дикие народы, такие как орки, гноллы и гоблины, как правило, не входят в то, что в регионе Внутреннего моря зовётся обществом.

Городская и сельская жизнь. Подавляющее большинство человечества в регионе Внутреннего моря живёт организовано — в городах, посёлках и деревнях. При этом в представлениях горожан и селян друг о друге существуют определённые стереотипы, и потому нередки столкновения. Но на деле обе части общества неразрывно связаны. Сельское население живёт в опасной близости от изобилующей чудовищами дикой местности и нуждается в защите со стороны горожан. А жители городов зависят от поступления еды и других продуктов сельского хозяйства. Эта двойственность

проявляется в различиях между религиями Эрастила и Абадара — в основе своей они одинаковы, но позиционируют себя совершенно по-разному.

Магия. Простые жители региона Внутреннего моря, будь то фермеры, торговцы или городская стража, знают о существовании магии. Скорее всего, они видели действие заклинаний и даже в какой-то момент жизни получали магическое исцеление. Но магия в регионе Внутреннего моря не настолько повсеместна и обыденна, чтобы всерьёз на неё полагаться. Чаще всего она рассматривается как прихоть или награда со стороны богатееров или, в худшем случае, как ещё одно орудие, которым деспот или чудовище угнетает честный народ. То есть магия — это предмет восхищения, удивления или страха, но поскольку она не является неотъемлемой частью повседневной жизни большинства людей, её часто понимают превратно.

Уровни могущества. Во всей книге, особенно в главе 2, ключевые персонажи ведущего названы только по имени. Опыт и классы для этих персонажей не приводятся, чтобы оставить простор для творчества и позволить создателям приключений, как любителям, так и профессионалам, построить этих персонажей под свои желания. Тем не менее существуют ограничения могущества для большинства правителей, героев и городских стражников в регионе Внутреннего моря. Большая часть человечества обладает «базовым» могуществом, от 1 до 5 уровня. В основном они принадлежат к классам персонажей ведущего вроде простолюдина, умельца или бойца (персонаж, обладающий только классом персонажей ведущего, редко имеет уровень выше 5). Значительное число первых лиц государства и прочих лидеров, героев и знаменитостей — «незаурядные», что соответствует уровню от 6 до 10. «Могущественные» персонажи, имеющие 11–15 уровень, очень редки — как правило, в большинстве



государств может быть всего несколько таких персонажей, и это должны быть предводители или специально обученные воины. В приключениях они чаще всего исполняют роли союзников или врагов. Наконец, «легендарные» фигуры — 16 уровня и выше — исключительно редки, их появление возможно только в ходе особой кампании. Все легендарные персонажи должны иметь собственную историю и колорит.

ФАУНА

В Голарионе обитает бесчисленное множество видов животных, от относительно невинных до смертельно опасных. Некоторые уникальные представители фауны перечислены ниже.

Гигантский геккон. Эти ящерицы могут часами неподвижно лежать на солнце, а потом вдруг вскочить и помчаться вверх по отвесной скале — с виду без всяких усилий. Гигантские гекконы имеют широко расставленные ноги с уникальными подушечками пальцев, которые позволяют им лазать почти по любой твёрдой поверхности.

Параметры: как у варана (см. «Бестиарий», стр. 289) с шаблоном «молодой», скорость плавания замените на скорость лазания 30 футов, без способности яд (КО 1).

Дождевой паук. Это крупные пятнисто-коричневые ядовитые пауки размером с небольшую крысу. Они родом из Просторов Мванги, но благодаря склонности прятаться в повозках с фруктами расселились по всему региону Внутреннего моря. Особенно хорошо им живётся в канализации многих городов Авессалома, Андорана, Челии и Варисии. Эти пауки весьма агрессивны. После сильного ливня они в огромном количестве вылезают на улицу из затопленных стоков — отсюда и пошло их название.

Параметры: отдельный дождевой паук эквивалентен молодому алому пауку (КО 1/6); стая эквивалентна стае пауков (и то и другое — см. «Бестиарий», стр. 215).

Ослокрыс. Этих снежно-белых или грязно-серых грызунов размером с небольшую собаку часто держат дома в качестве питомцев. Родина ослокрысов — западное побережье Авистана. Их мясо многие признают очень вкусным (хотя и с душком), но есть его считается неприличным. Тех, кто употребляет в пищу ослокрысов, в городах высмеивают как неотёсанную деревенщину. У ослокрыса на удивление длинные лапы и короткий, довольно пушистый хвост — выглядит как нечто среднее между грызуном и копытным.

Параметры: как у свирепой крысы (см. «Бестиарий», стр. 164), но без способности болеть (КО 1/4).

Пятнистая акула. Пятнистая акула, распространённая по всему Аркадийскому океану, особенно опасна тем, что предпочитает мелкие прибрежные воды. Из-за этого она часто оказывается рядом с моряками, купцами и пловцами. Эти рыбы весьма агрессивны; имеется много записей о том, как они выскакивают из воды и хватают стоящих на низком пирсе или нападают на небольшие лодки. Обычно пятнистая акула вырастает до 7–8 футов в длину. У неё бледное брюхо и голубовато-серая спина, усыпанная неровными коричневыми пятнами, — при встрече её легко узнать.

Параметры: как у акулы (см. «Бестиарий», стр. 14) с шаблоном «молодой» (КО 1).

Саргавский вепрь. Этот вепрь не больше собаки. Он приспособлен к жизни в тёплых влажных джунглях и в примыкающей к ним травянистой саванне. Из-за небольших размеров ему легко прятаться в подлеске. При опасности саргавский вепрь издаёт оглушительный визг, а его острые клыки могут нанести серьёзные раны. Мванги, живущие в местах его обитания, верят, что вепрь присматривает за душами тех, кто умер в Воющих джунглях. Потому мванги, прежде чем есть мясо вепря, всегда воздают благодарность духу убитого животного, да и вообще стараются есть его как можно реже. Частое употребление в пищу мяса вепря челийскими колонистами было одной из причин трений с местными жителями.

Параметры: как у кабана (см. «Бестиарий», стр. 149) с шаблоном «молодой» (КО 1).

Сторвальский тур. В северо-западной части Авистана, в нагорьях Белкзена и Варисни встречается особенно крупная разновидность тура. Эти туры, названные сторвальскими, куда агрессивнее и выносливее обычных. Они могут в одиночку выстоять против многих опасных обитателей этих мест.

Параметры: см. «Бестиарий», стр. 250; для сторвальского тура добавьте простые шаблоны «великанский» и «усиленный» (КО 4).

Фенек-огнезаяц. У этих маленьких большеухих лисичек на лапах характерный узор цвета пламени, а не чёрный «носочек», как у обычных лисиц. Эти зверьки, распространённые в Северном Андоране, Южном Искере и Северо-Восточной Челии, считаются знаком удачи, а их необычно окрашенные шкурки ценятся меховщиками, особенно в Авессаломе и Молтуне.

Параметры: как у собаки (см. «Бестиарий», стр. 249) с шаблоном «молодой» (КО 1/4).

ФЛОРА

В Голарионе существует огромное количество разных растений. Некоторые из них особенно полезны — или же смертельно опасны.

Крапивняк. Бледно-зелёное ползучее растение, часто встречающееся в лесах Авистана. От прикосновения к его охристо-жёлтым шипам возникает жуткий зуд. Алхимики и натуралисты пока не нашли крапивняку и его жгучим

шипам полезное применение, кроме как в качестве раздражителя. Большинство существ, если крапивняк коснётся их кожи, ощущают такой сильный зуд, что могут только яростно чесаться.

Параметры: как у ядовитого дуба, но, в отличие от него, не вызывает серьёзного поражения (Pathfinder RPG GameMastery Guide, стр. 245).

Обдерист. Узкие красно-коричневые листья свисают с жёстких веток этого кустарника. Сбор наркотических листьев обдериста сопряжён с опасностью, поскольку в этих кустах часто устраивают гнёзда колонии ядовитых краснобрюхих пауков. Это растение можно найти почти повсюду в умеренном климате. Если собрать обдерист до того, как листья побуреют и станут ломкими, то можно курить его, как табак, или заворачивать в тонкую бумагу и жечь, пока не начнёт тлеть.

Параметры: см. Pathfinder RPG GameMastery Guide, стр. 237.

Пауэлиэль. Высоченный пауэлиэль, превосходящий по высоте все остальные породы, во многих странах считается «первым деревом». Лесорубы суеверно связывают его с лесными феями и, несмотря на высокое качество древесины, часто отказываются рубить. Любители природы почитают пауэлиэли. Это лиственное дерево с серебристой корой вырастает до невероятной высоты, но в диаметре никогда не превышает нескольких футов.

Параметры: как сумеречное дерево, но с твёрдостью 7 и на 50% дороже.

Пеш. Эти кактусы растут в жарких областях рядом с источниками воды (например, вокруг пустынных оазисов или близ грязевых котлов и горячих источников), где они часто душат всю остальную растительность.

Из листьев пеша получают одноимённый наркотик, а распускающиеся весной цветы, ярко-жёлтые с характерными алыми прожилками, не содержат наркотика и служат пряностью.

Параметры: см. Pathfinder RPG GameMastery Guide, стр. 237.

Юкамис. Это высокое гибкое растение достигает в высоту 15 футов. Оно встречается в джунглях Просторов Мванги, в основном по берегам рек. Юкамис, или «веерный лист», знаменит своими громадными толстыми листьями, которые используются в разных целях жителями бескрайних джунглей Центрального Гарунда. При выпаривании из него получают тягучее вещество, которое можно использовать для обработки домов от воды, для усиления оружия и брони, а также чтобы повысить плавучесть плотов. Его листьями часто кроют хижины или делают из них импровизированные накидки от дождя и шляпы. В дикой местности под юкамисом можно укрыться от ливня.

Параметры: как обычное дерево.

ТЕХНОЛОГИИ

На вопрос о техническом прогрессе в регионе Внутреннего моря нельзя ответить с ходу, он требует глубокого рассматривания. Мир Голариона пережил бесчисленные эры удивительных открытий, стал свидетелем высоких и низких

технологий, от самых примитивных до футуристических. На заре каждой эпохи народы, которые полагались на орудия труда в этом пропитанном магией мире, снова и снова рассеивали туман невежества и дикости при помощи блистательных чудес, великих и малых. Каждый раз, когда мир сотрясала очередная катастрофа, тайны предыдущих веков забывались — но за эпохой тьмы следовали новые открытия. Сейчас, когда народы Внутреннего моря вступили во второе столетие эпохи Утраченных Пророчеств, мир опять стоит на краю пропасти — новая магия, технические решения, мистические теории и алхимические приёмы с каждым днём становятся всё более распространёнными и доступными для пытливых умов.

Однако в мире, где волшебники могут творить огонь из ничего, жрецы оживляют мёртвых, барды разрушают здания песнями, а алхимики превращаются в чудовищ, какой шанс у технологии на победу? Повсеместное использование магии сдерживало развитие техники больше, чем какой-либо другой фактор, часто низводя тех, кто ищет новых путей, до роли полоумных чудаков. В результате технический прогресс в регионе Внутреннего моря ограничивается областями, где магия не так распространена — например, в нестабильных Пустошах Маны. Он берёт начало в тех странах (и в те времена), где по разным причинам боялись магии, или в областях, где сказывается вторжение неизвестных технологически развитых государств.

Описанные ниже чудеса техники представляют собой четыре наиболее известные или легендарные технологии, существующие в регионе Внутреннего моря. Некоторые из этих чудес также в определённой мере используют магию, но остальные основаны исключительно на технических принципах. Все они относительно редки, и для простых граждан разница между магией и техникой неразличима.

Механизмы

Магические конструкции используются по всему Голариону в качестве стражей, солдат и рабочих — будь то алуумы Катапеша, хранители древних сокровищниц или удивительно разумные мясные големы, живущие, по слухам, в некоторых графствах Усталава. Как правило, их создают путём вселения в специально подготовленное тело элементарного духа или (в более порочной версии) пленённой души. Но существует другая, менее известная категория — механические конструкции.

Принципы создания механических конструкций были открыты давным-давно в Ацланте, затем усовершенствованы в Тассилоне. При Низвержении многие механизмы погибли, а технология их изготовления была утеряна. Но в следующие века учёные нашли уцелевшие механизмы и по ним восстановили забытую технологию, а исследователи ацлантских и тассилонских руин обнаружили описание этого процесса. Создание механической конструкции куда сложнее и затратнее по времени, чем традиционный магический метод, так что механизмы остаются в лучшем

случае диковинками или развлечением для бездельников и богатеёв. Одно из величайших хранилищ вновь открытой технологии создания механизмов находится в городе Авессалом, под сводами Механического собора. Там искусные ремесленники изучают тайны механического приложения магии, стараясь снизить количество магической энергии, необходимой для поддержания этих созданий.

Главное отличие механической конструкции от традиционной состоит в том, что для её оживления не требуется связанный дух или пленённая душа. Механическая конструкция функционирует за счёт пружин, шестерёнок и ряда технических ухищрений. Обычно её требуется «завести» — как правило, при помощи специально изготовленного ключа, — чтобы снабдить энергией, которая нужна для работы. К сожалению, хотя этот сложный механизм позволяет изобретателю обойтись без опасных и часто омерзительных методов привязывания к телу оживляющей магии, он делает конструкции более уязвимыми. Механическая конструкция, у которой кончился завод, просто перестаёт работать и становится неподвижным предметом. Но она может столетиями лежать, ожидая своего часа, чтобы немедленно возвратиться к жизни, как только её заведут.

Особенности механизмов. Вы можете создать механизм с нуля, а можете переделать любую существующую конструкцию в механическую, просто применив к ней особенности механизма. Применение таких особенностей не влияет на КО.

- **Конструкция** получает подтип «механический».
- **Завод.** Чтобы запустить механизм, его необходимо завести специальным ключом. Как правило, полностью заведённый механизм действует в течение 1 дня за каждую КЗ, но возможна и меньшая или большая длительность.
- **Уязвимость к электричеству.** Механические конструкции получают на 50% больше урона от атак электричеством.
- **Быстрая реакция.** Механические конструкции, как правило, реагируют куда быстрее, чем остальные конструкции. Они получают дополнительные черты Улучшенная инициатива и Молниеносная реакция и бонус +2 (уклонение) к КБ.
- **Сложность создания.** Увеличьте время и стоимость создания конструкции на 50%.

Нумерийские технологии

Удивительная сверхнаука Нумерии представляет собой необычный источник технологий, строго контролируемый властями этого государства. Отважные искатели приключений, прибывающие исследовать металлические развалины, каждый день находят оружие, способное испускать убийственные световые лучи, смертоносные автоматы с металлической кожей и гудящими внутренностями и странные устройства, способные спасти жизнь либо взорвать всё вокруг. Многие из этих осколков высоких технологий случайно взрываются в руках у своих незадачливых владельцев, пока те пытаются определить их назначение.

Техническая лига стремится систематизировать действие всех этих предметов и одновременно сохранить их секреты для себя и своего господина, Чёрного Владыки. И всё же странные нумерийские технологии просачиваются в другие государства, где эти устройства приносят небывалый доход, но часто убивают или калечат своих продавцов и покупателей. Громадный риск, связанный с этой статьёй экспорта, принёс мрачную славу нумерийским технологиям, и во многих государствах ввоз и обладание такими предметами вне закона.

Влияние на игру. О футуристических устройствах, роботах и оружии, что ждут своего открывателя в Нумерии, можно написать отдельную книгу. Действительно, огромное разнообразие оружия, нанотехнологий, кибернетических диковин, грозных роботов и прочих чудес из другого мира может соперничать со списком волшебных предметов в «Основной книге правил». Но действие этих странных технологий можно воспроизвести за счёт обычных игромеханических эффектов. Лазерный пистолет может действовать как жезл опаляющего луча. Кибернетически имплантированные мышцы могут функционировать просто как сборник укрепляющих упражнений +4.

Шприц с медицинскими нанитами дублирует эффект зелья исцеления лёгких ранений или даже однократного воскрешения. Назначая цену этим чудесам техники, просто считайте её такой же, как у соответствующего волшебного предмета. Если вы вводите такие предметы в игру, конечно, нужно определить, как их эффекты будут взаимодействовать с магией или как раскрыть их секреты. Проще всего позволить персонажам игроков исследовать их при помощи Колдовства, как при опознании волшебного предмета, или считать, что их эффекты идентичны эффектам заклинаний, которые они дублируют.

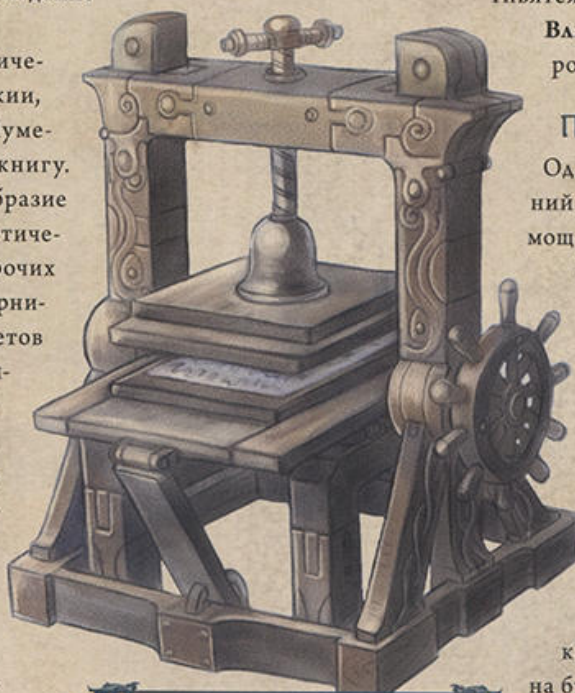
Огнестрельное оружие

Среди всех технологий, что возникали и исчезали в странах Внутреннего моря, нет ничего настолько же превратно понятого и желанного, как огнестрельное оружие. От высоких залов Королей Линнормов до палаточных городов на юге Вопящих джунглей появление ружья означает одновременно безумную трату золота и непосредственную угрозу насилия.

В лишённых магии Пустошах Маны дварфийские инженеры Небесной цитадели Оплот Донгуна изобрели первое огнестрельное оружие. Технология изготовления ружей стоила инженерам Алькенстара долгих десятилетий работы

и многих жизней, но теперь это необычное оружие, похоже, наконец завоевало устойчивые позиции на мировом рынке. Сегодня ружья — главный предмет экспорта Алькенстара. И теперь только сложность изготовления, потребность в очищенном дымном порохе и заоблачная цена, которую запрашивают алькенстарские поставщики, не дают им войти в обиход. Но приверженцы традиций и политологи видят опасный потенциал этого нового вида оружия и противятся его распространению.

Влияние на игру. Ружья и дымный порох описаны на стр. 291-292.



ПЕЧАТНЫЙ СТАНОК

Печатный станок

Одно из самых блестящих изобретений — это печатный станок. С его помощью возможно поднять на восстание мирное население, сделать целую страну небезопасной для изгоя или объединить сотни отрядов ополченцев против общего врага.

Всего после нескольких недель подготовки печатники и его ученики могут гравировать слова и картинки на пластинах, вставляемых в специальный пресс. Эти слова и картинки затем в точности отображаются на бумаге сотнями или даже тысячами раз. Такие печатные листы, часто украшенные помпезными портретами правителей или аляповатыми карикатурами на врагов, быстро расходятся

по стране и за её пределами. Хотя печатный станок чрезвычайно дорого строить и содержать, главы таких разных государств, как Авессалом, Некс и Кадира, выгадали от этой технологии, десятикратно окупив вложения.

Могущественная аристократия Андорана, Челии, Голта и Некса, однако, обладает ещё более высокой технологией — станками с наборным шрифтом. По этой технологии можно собирать печатные оттиски из готовых букв и изображений, создавая самую разную печатную продукцию — от книг в твёрдом переплёте до многоцветных листовок, хулящих коварство врага.

Влияние на игру. Печатный станок позволяет массово производить печатные материалы. Хотя он не поможет быстро создать такие волшебные предметы, как свитки, и не ускорит производство книг заклинаний, введение в игру печатного станка создаёт особое ощущение от материалов, которые вы раздаёте игрокам, и позволяет обогатить быстрое распространение информации. Печатный станок не приносит никаких игромеханических эффектов, но его существование даёт толчок развитию многих сюжетов.





5

Организации

— По какому праву? — воскликнул работорговец. Это был громадный челиец с мертвенно-серой кожей. Вероятно, в его жилах текла дьявольская кровь, но это уже не имело значения.

— Вот по этому, — честно ответил Арманд, обнажая меч. Клинок полыхал голубым светом, чувствуя отчаянное положение рабов. За его спиной Леонила достала оружие. Челиец хмыкнул и поднял здоровенную секиру.

— Значит, теперь Рыцари Орла занялись грабежом?

Арманд не попался на удочку.

— Есть грехи большие, а есть малые.

— Со своими я справлюсь, — заявил работорговец.

— Посмотрим, — сказала Леонила.

Рыцари одновременно прыгнули на сходни...



Организации в регионе Внутреннего моря

Хотя государства и крупные религии обладают большими ресурсами и землями или властью над огромными массами народа, у них есть серьёзные конкуренты. Многие ощущают влияние и других групп, помимо церкви и государства. Эти группы различаются по своим целям и величине — от местных воровских гильдий, заинтересованных лишь в том, чтобы набить карманы и брюхо, до крупных международных торговых синдикатов с собственными армиями.

Крупнейшие из этих организаций по богатству, силе и влиянию соперничают с малыми (а иногда и средними) государствами. В некоторых случаях, как, например, с челийскими Рыцарями Преисподней, суверенные государства порой прибегают к помощи этих группировок. В других случаях, как с Красным Богомолем, целые страны склоняются перед их могуществом.

Более мелкие группы, хотя и не обладают значительными ресурсами, зачастую выигрывают за счёт энтузиазма. Те организации, которые пока только борются за численность, влияние или богатство, часто имеют более преданных и мотивированных сторонников.

В этой главе рассмотрены пять самых важных и влиятельных группировок в регионе Внутреннего моря: таинственный и слегка зловеющий Консорциум Аспилов, смертоносные и решительные Красные Богомолы, вездесущие любопытные Искатели, рьяные и порой докучливые андоранские Рыцари Орла и упрямые и безжалостные Рыцари Преисподней. Оставшаяся часть раздела посвящена нескольким менее значительным организациям, которые тем не менее имеют достаточно влияния, чтобы получить известность за пределами родного города, страны или региона.

МАЛЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Следующие организации, культы, семьи и предприятия имеют некоторый вес в странах Авистана и Гарунда. У большинства этих групп достаточно узкие зоны влияния, и немногие из них известны простым жителям региона Внутреннего моря.

Адепты Чёрного пламени. Когда злобная магия прорывает границу между планами, сам Голарион вспыхивает предательским чёрным пламенем. Таинственный круг изгнанных мистиков, демонологов и исследователей магии, известный как Адепты Чёрного пламени, отслеживает эти явления. Сквозь разрывы в реальности они проникают в Дальние Расселины, когда те соприкасаются

с Материальным планом. Из этого путешествия адепты возвращаются, изменившись духом и телом, овладевая новыми силами, дарованными или похищенными у потусторонних существ. Рядовые адепты обычно наряжаются в красные балахоны с узором из чёрных языков пламени по подолу, а таинственные лидеры этой группировки скрываются среди учёных и путешественников. Адепты Чёрного пламени некогда имели большое влияние, будучи правящей фракцией Некса, но после изгнания в последние дни эпохи Воцарения их разбросало по тайным углам Голариона.

Вольные капитаны. Стороннему наблюдателю или купцу, чей корабль ограбили или потопили, пираты Кандалов кажутся неорганизованной шайкой. Но на самом деле они подчиняются сложному кодексу — пусть и не чести, но обоюдного признания того факта, что в открытом море всегда полезно иметь союзников. Кандалами правит совет пиратских главарей, называющих себя Вольными капитанами. Они бороздят южные воды Аркадийского океана и руководствуются собственным сводом правил, когда приходится решать, кого ограбить или потопить, — правда, жертвам эти их правила порой кажутся странными и самочинными.

Кольца Идерсия. В Голарионе зарождались, расцветали и гибли бесчисленные цивилизации. Некоторые, как древний Тассилон или могучий Ацлант, дошли до нас в легендах, а другие погрузились во мрак забвения. Одна из таких цивилизаций — большая и могучая империя змеелюдов, величайший враг Ацланта. Но Ацлант победил, и победа его была так велика, что подземная империя почти забылась. Однако есть те, кто считает, что змеелюды просто уснули. Члены тайного культа «Кольца Идерсия», состоящего из духов древних змеелюдов, возродившихся в телах современных людей, мечтают разбудить змеелюдов и вернуть их в не ожидающий такого потрясения мир.

Львиные Клинки. Талдорские Львиные Клинки — тайная организация, ставящая своей целью защиту интересов Талдора и его императора. Они борются с многими врагами страны, как внешними, так и внутренними, проникая в их ряды, шпионя и убивая. Одной из главных задач Львиных Клинок является обуздание коррупции (кроме той, что им выгодна). Другая задача — не дать ни одной из фракций императорского двора стать достаточно сильной, чтобы нарушить статус-кво и свергнуть великого князя Ставиана III. В своих полулегальных школах Львиные Клинки активно обучают новобранцев, готовя к большой личной ответственности и свободе действий, которые ждут их после выпуска.

Норны. Норны — женщины-феи со скрытыми капюшоном лицами, которые странствуют группами по трое по землям Королей Линнормов и иногда по соседним государствам. Эти тройки называют триумвиатами. Многие мудрецы считают триумвират одной душой, разделённой на три тела, поскольку три норны всегда говорят в унисон и убийство одной из них резко ослабляет двоих оставшихся. Триумвиаты норн часто появляются перед заблудившимися путниками и искателями приключений. Юные герои, охотящиеся на линнорма, часто встречают норн, которые испытывают их решимость и ум и за успешно пройденное испытание награждают зашифрованными пророчествами. Их предсказания, видимо, связаны с загадочными Старейшими Первого мира, и даже в эпоху, когда древние пророчества не сбылись, предсказания норн порой кажутся почти достоверными. Испытания норн почти всегда непостижимы, и большинство переживших их потом ещё долго (а то и вообще никогда) не понимают, что прошли испытание.

Пиявочники. Часто говорят, что способности к магии у кого-то в крови. Для пиявочников это именно так, в буквальном смысле. Разгоняя свою кровеносную систему и заставляя её производить как можно больше крови, эти мистики способны сильно повысить магические способности. Но за прибавку в силе приходится платить. Мало того что тела пиявочников становятся болезненно тучными и распухшими, так ещё они постоянно рискуют умереть от избытка крови. Чтобы выжить, им приходится регулировать кровяное давление при помощи пиявок. Лишившись пиявок, они впадают в безумную ярость из-за повышенного давления на мозг и набрасываются на всех без разбору, а потом истекают кровью в жутких муках.

Предвестники. Этот культ основал 60 лет назад лорд Гаррон, изгнанный из Челии дворянин, живущий в Авессаломе. Он нашёл «Книгу тысячи шёпотов», содержащую предсказания, которые должны были исполниться в эпоху Утраченных Пророчеств, и в которой упоминались несуществующие места и страны. Последователи лорда Гаррона уверены, что эпоха Утраченных Пророчеств — ошибка вселенского масштаба. Для них каждое крупное событие прошлого столетия усугубляет эту ошибку. Предвестники верят, что все предсказания в книге описывают мир, каким он должен стать. Прочитав эту книгу, лорд Гаррон уверился, что сумеет запустить так и не наступившую эпоху Славы, если создаст условия для исполнения хотя бы одного предсказания из книги. Гаррон умер в погоне за своей безумной целью, но дочь, леди Ародет, продолжила его труд. Под её руководством Предвестники ищут людей, места и вещи, отвечающие условиям какого-нибудь предсказания из книги. Конечно, решительные шаги, которые они предпринимают в отчаянных попытках исправить вселенскую ошибку, лишь ухудшают ситуацию. Провал громоздится на провал, и эта группировка отходит всё дальше от учения Ародена, впадая в настоящее безумие.

Скарни. Скарни — слабо организованная сеть варисийских разбойников, контрабандистов и воров. Хотя лишь у небольшой части варисийцев есть связи со Скарни, эти преступники настолько известны, что их деятельность стала основой мифа о том, что все варисийцы — воры и жулики. Для Скарни важны семейные узы. Отдельные семьи практически ничем друг с другом не связаны, кроме общих навыков, приёмов и занятий. В их репертуаре — воровство, мошенничество, карманные кражи и прочие ненасильственные преступления, но поскольку за одним нарушением часто тянется другое, порой доходит и до кровопролития.

Стражи Расселин. Легенда гласит, что Стражи Расселин, заклятые враги Адептов Чёрного пламени, явились в Голарион в погоне за ними откуда-то из Великого Запределья. С тех пор они упорно стараются закрыть все разрывы и врата между планами. Сегодня знак Спирали Охотника носят как существа с иных планов, так и смертные. Они вместе выступают с мечом и магией против ненавистного врага. Стражи Расселин странствуют по Великому Запределью и знают некоторые его тайны, поэтому они востребованы в таких городах, как Квантиум, Эгориан и Авессалом. Однако те, кто считает Стражей Расселин непорочными только из-за того, что они выступают против зла, совершают ужасную ошибку. Неизвестные лидеры Стражей Расселин явно служат интересам чужих миров.

Тайный орден Княжьего Ока. Об этом загадочном ордене известно мало. По слухам, он базируется где-то в Усталаве. Члены этого ордена давно выступают против Пути Шёпота, но лучше всего они известны участием в победе над синим драконом Казавоном, владыкой Шрамовой Стены.

КАК ЧИТАТЬ СТАТЬИ ОБ ОРГАНИЗАЦИЯХ

Статьи о пяти крупных организациях, представленные на следующих страницах, начинаются с названия и кратких сведений.

Мировоззрение — здесь указано общее мировоззрение организации и её лидеров. Мировоззрение рядовых членов может отличаться.

Штаб-квартира — название штаб-квартиры и регион, где она расположена.

Лидер — имя нынешнего главы организации.

Выдающиеся представители — имена некоторых известных членов организации.

Структура — краткое описание того, как эта организация устроена.

Масштаб — в этом разделе указано, является ли организация национальной (действует преимущественно в одной-двух странах), региональной (во всём регионе Внутреннего моря) или глобальной (по всему Голариону). Следует заметить, что организация национального масштаба может иметь некоторое количество агентов и в других государствах, но обычно у них нет больших земельных владений за пределами страны.

Ресурсы — краткий список существенных ресурсов, контролируемых этой организацией.

Консорциум Аспидов

Мировоззрение: нейтральное злое

Штаб-квартира: Остенсо плюс множество региональных представительств

Лидеры: А. З. Адриус, Джайдис Милон Малддис IV и совет покровителей

Выдающиеся члены: Сирильदिрина Аласбаллас, лорд Пейро Гавол, господин Хайн, профессор Тантис Майс

Структура: многонациональная корпорация

Масштаб: региональный

Ресурсы: недвижимость и другие материальные и ликвидные активы на десятки миллионов золотых монет по всему Авистану и Гарунду

Примерно 200 лет назад один челийский корабль вошёл в порт осирийской столицы Сотис под парусами с изображением трёх сплетённых змей. Там он открыл трюмы и наполнил их дешёвыми товарами народных промыслов и грубыми безделушками из пустыни, осыпав бедных ремесленников и самодовольных жуликов дождём серебряных монет. Но пока судно шло к Весткрауну, случилось чудесное преобразование. Эти вещицы, разложенные по сверкающим сундукам и ларцам с подушечками, вдруг превратились в древние сокровища, наследие династий фараонов. Вскоре все эти предметы ушли с аукциона. Знать, одержимую тогда всем осирийским, не смутили высокие цены. Тем вечером три владельца предприятия сделали себе по небольшому состоянию. Так и родился Консорциум Аспидов.

Структура и руководство

Консорциум Аспидов организован так, что выживание организации стоит превыше жизни любого её члена или предприятия. На низшем уровне — подрядчики, наёмники и прочие служащие, не связанные с синдикатом ничем, кроме обещанной платы. Такие наёмные работники составляют большинство тех, кто служит этой организации. Им платят запредельные суммы по завершении работы, но дают лишь общие указания по содержанию и способам выполнения задачи. Таким образом консорциум остаётся в стороне от любых промашек исполнителей.

Над этими наёмными работниками стоят настоящие агенты консорциума, которые делятся на три ранга. Ранг можно определить по небольшому амулету, жетону или кольцу. Бронзовые агенты Консорциума Аспидов — опытные наёмники, бывшие профессиональные солдаты и образованные представители торгового сословия или мелкого дворянства, выбранные за особые умения или знание определённой темы или региона. Все

они полны амбиций и стремятся к благосостоянию и власти. Их навыками пользуются члены консорциума более высокого ранга. У младших членов мало влияния за пределами конкретных операций, назначенных начальством.

Серебряные агенты координируют операции и фильтруют разведанные, добытые подчинёнными. Они обладают некоторой свободой действий и могут распоряжаться подчинёнными по своему усмотрению, при условии что их деятельность приносит прибыль начальству. Такие агенты редко разрабатывают новые операции или расширяют интересы консорциума за пределы вверенной им сферы или территории. Они обычно надзирают за многочисленными низшими членами и часто служат местными руководителями и представителями консорциума во время операций в том или ином районе, городском квартале или небольшом городе.

Стоящие ещё выше золотые агенты руководят операциями регионального масштаба (часто выходящими за пределы границ государства) или вкладывают всё своё хитроумие в проекты, на которые синдикат возлагает особые надежды. Такие выдающиеся умы обладают (или снабжаются) ресурсами, деньгами и штатом для осуществления многочисленных операций на большой территории. Они видят гораздо более полную картину, чем подчинённые — некоторые из которых могут вообще не знать о своём участии в гнусных деяниях. В конечном счёте золотые агенты отвечают лишь перед советом покровителей.

Завеса тайны, дезинформации и клеветы окружает лидеров Консорциума Аспидов. Некоторые говорят, что этой организацией руководят тёмные культисты, существа из иных миров, злодеи в масках или другая, ещё более странная жуть. На самом деле Консорциум Аспидов подчиняется нескольким лидерам — совету из восьми акционеров, которых называют просто Покровителями, и потомкам двух из троих основателей. Это вечно где-то пропадающий повеса Джайдис Милон Малддис IV и бесстрастное официальное лицо синдиката А. З. Адриус. Хотя совет и два исполнительных директора предположительно делят власть между собой, никто не в курсе всех сделок консорциума. Такой подход позволил этой организации ловко выйти из недавних скандалов, публично отрицая свою причастность. При помощи сложной, хорошо срежиссированной манипуляции общественным мнением консорциум списал все грехи на отдельных покровителей. Помимо высшего руководства, есть ещё несколько специалистов, обладающих большим влиянием в синдикате, — искусная, хотя и эксцентричная шпионка госпожа Сирильдирина Аласбаллас, чопорный начальник флота лорд Пейро Гавол, негнбаемый начальник охраны штаб-квартиры господин Хайн

и одержимый, но гениальный глава таинственного проекта «Собрание Зет» профессор Тантис Майс.

У Консорциума Аспидов есть много региональных штаб-квартир в Авистане, Гарунде и по берегам Внутреннего моря со складами, банковскими отделениями и собственными мастерскими и предприятиями. Первый и старейший аукционный дом синдиката (откуда до сих пор ведётся управление большинством предприятий, наём сотрудников и наблюдение) — Вира Маджестика в Весткрауне. Но штаб-квартирой и местом встреч лидеров остаётся высокий, с пирамидальной крышей, Змеинный дом в Остенсо. Крупные филиалы имеются в Азире, Эледере, Магнимаре, Оппаре, Седеке, Сотисе и нескольких других оживлённых портовых городах. Среди нынешних предприятий Консорциума Аспидов — как законных, так и нелегальных — исследование Просторов Мванги, установление торговых связей с Джалмереем и далёкой Вудрой, поиски реликвий погибшего Ацланта и Аркадии и освоение Нумерии, Короны Мира, Темноземья и других экзотических мест.

Цели

То, что начиналось с дерзкого частного проекта с отменным нюхом на прибыль, некоторой долей театральности и полной беспринципностью, со временем превратилось в крупнейшую торговую организацию как Авистана, так и Гарунда. Торговля и сохранившаяся связь с бывшими челийскими владениями позволили компании успешно пережить войну, упадок империи и то, что в своё время казалось концом света. Хотя Андоран, Нидаль, Саргава, Варисия и другие страны избавились от власти Челии, мало кто хотел бы избавиться от товаров и роскоши старой империи. Так что корабли консорциума продолжают доставлять эти товары, а купцы продают их по заоблачным ценам.

Общественное мнение

Сегодня в мире Консорциум Аспидов считают большой и влиятельной группой купцов и безземельной знати с собственной армией агентов, наёмников и дешёвых рабочих. Ана их торговые суда с чёрно-белыми парусами глядят в равной мере с уважением, завистью и тревогой. Большинство агентов консорциума — отпетые наёмники, выполняющие задания лишь ради наживы. Но сама организация завоевала репутацию надёжного, хоть и дорогого посредника в международной торговле и единственного поставщика многих редких и ценных товаров. Эта страсть к экзотике снискала компании расположение знати, притом что во многих странах её агенты передвигаются беспрепятственно, со всеми своими бойцами, охранниками и наёмными мастерами. Благодаря в целом положительному отношению общества к этой организации, в какой бы стране она ни действовала, большая часть рабочих рук и наёмников набирается из местных.

Но при всех перспективах и громадных прибылях ходят подозрительные слухи о нечистопахнутых сделках, жестоких махинациях и кровавых предательствах, связанных с этой конторой. Хотя консорциум нажил баснословное состояние на смуте после падения Челийской империи, превращение бывших владений Челии в самостоятельные государства сократило спрос на челийские товары, повысив доступность таких предметов роскоши. Это заставило консорциум направить свои силы в другие области — на открытие и освоение новых богатств и ресурсов и создание спроса на существующие товары. Хотя такие сферы деятельности кажутся вполне безобидными, Консорциум Аспидов ни перед чем не останавливается на пути к своей цели, что принесло ему недобрую славу во многих частях мира. Этические последствия эксплуатации местного населения, грабежа, разжигания войны, спекуляций и даже убийств мало волнуют членов консорциума, если это не влияет на престиж их организации. В развитых странах Внутреннего моря все незаконные сделки проводятся тайно. Но там, где цивилизованность уступает место варварству, с агентов консорциума слетает вся утончённость, уступая место неприкрытой жестокости и праву сильного.



ЗОЛОТОЙ АГЕНТ
КОНСОРЦИУМА АСПИДОВ

Красный Богомол

Мировоззрение: принципиальное злое
Штаб-квартира: Алая цитадель, Медиогальти
Лидер: Кровавая Владычица Джакалин
Выдающиеся члены: имена неизвестны
Структура: религиозный культ / гильдия ассасинов
Масштаб: региональный
Ресурсы: город Илизмагорти и все имеющиеся там предприятия и оборонительные сооружения, большой массив информации и древней магии, хранящийся в Алой цитадели, десятки конспиративных квартир и тайников в большинстве крупных городов региона Внутреннего моря

Идни говорят, что Красные Богомолы исповедуют культ смерти, другие считают их членами древней тайной воровской гильдии, а третьи думают, что они бестии с какого-то тёмного плана. На самом деле Красные Богомолы — самые стойкие и умелые ассасины в мире. Исторические хроники залиты кровью их жертв.

Редко приходится задаваться вопросом, было ли очередное убийство делом рук Красных Богомолов. Обычно они убивают священной зазубренной саблей, так что жертва часто захлёбывается собственной кровью ещё до того, как её сердце остановится. От Красных Богомолов не скрыться нигде: ни во дворце, ни в крепости, ни в тайном логове, ни в подземной пещере. Сто лет назад они убили челийского герцога Котароса, и ещё немало полководцев и героев были зарезаны Красными Богомолами в собственном шатре накануне решающего сражения. Жертвы Красных Богомолов не оживают ни при каких обстоятельствах.

Структура и руководство

Штаб-квартира Красных Богомолов — Алая цитадель, скрытая в джунглях острова Медиогальти близ гарундийского портового города Илизмагорти. Хотя основные силы базируются в Илизмагорти, у Красных Богомолов есть агенты и тайные ячейки почти во всех крупных городах, а также во многих посёлках. Красные Богомолы поддерживают связь со многими своими собратьями и даже могут общаться с Вернай («высшими убийцами»), группой старших ассасинов, которые возглавляют организацию и толкуют волю Небесного Богомола.

Хотя нет строгих правил, запрещающих мужчине стать Красным Богомолем, им чрезвычайно трудно подняться до круга Вернай. Вернай сохраняют имена, но всем, кроме старших ассасинов, они известны лишь по титулам. Единственная из руководства, чьё имя знают за пределами этого круга, — Кровавая Владычица. Она — верховная власть от имени Бродящего в крови и единственная,

кому дозволено входить в библиотеку Сарзари (см. раздел «Остров Медиогальти» в главе 2). Нынешнюю Кровавую Владычицу зовут Джакалин. Никто не знает её возраста, но она достаточно стара, чтобы те, кто следит за деяниями Вернай, уже стали гадать о том, кто сменит её, когда она присоединится к Небесному Богомолу в Великом Запределье.

Кровавая Владычица Джакалин — глава организации, но в первую очередь она источник силы Вернай. Совет старших ассасинов не имеет строго определённого числа членов. Любой ассасин Красного Богомола, проявивший достаточно мастерства, знаний и коварства, чтобы привлечь внимание Небесного Богомола, получает приглашение в этот круг. Традиционно Вернай состоит из 13 членов, но их количество может меняться — в прошлом оно колебалось от 7 до 23. Ниже организация делится на ячейки и иерархические уровни, меняющиеся соответственно задачам и нуждам ордена.

Цели

Даже самые отчаянные заговорщики дважды подумают, прежде чем обратиться к Красным Богомолам, при всей их надёжности. Никогда не знаешь, какую цену те запросят, — это сильно зависит от клиента и предполагаемой жертвы. Они могут потребовать горсть монет, бесценный артефакт или услугу на свой выбор в будущем. В любом случае цена не обсуждается. Даже те, кто договорился с ними на выгодных условиях, в итоге понимают, что заплатили куда больше, чем изначально думали, — в золоте или в моральном смысле.

Привлечь внимание Красных Богомолов тоже непросто. Нет ни одного верного метода связаться с ними напрямую. Приходится распространять слухи в самых значимых местах и ждать, когда Красные Богомолы заметят (если заметят). С другой стороны, к тем, кому нужны услуги ассасина, иногда является деловой с виду агент и предлагает помощь Красных Богомолов. Где они находят такую информацию, неизвестно, но похоже, Богомолы умеют сверхъестественным образом узнавать имя и координаты того, кого обманули или оскорбили настолько сильно, что дело дошло до мести.

Красные Богомолы берутся за любые заказы, за одним исключением: они не убивают законных монархов. Говорят, это потому, что короли и королевы по своему божественному праву на власть ближе всего из смертных стоят к богам. А поскольку собственное божество Красных Богомолов служит ассасином среди богов, было бы кощунством отбивать у него хлеб. Однако принцы, принцессы, герцоги и прочие персоны королевской крови считаются вполне допустимыми жертвами, как и выборные правители государств и прочие лидеры. Этот запрет незыблем.

Как только заказ принят, Красных Богомолов ничто не остановит — они найдут, выследят и убьют намеченную жертву. У них есть официальные или тайные связи почти в любом правительстве, гильдии, религиозном ордене и торговой организации на обоих континентах. Нет такой информации, которую они не узнали бы. И как только жертва найдена, они делают всё, чтобы лишить её жизни. Ни западня, ни магический двойник, ни подлог не способны их надолго одурачить.

Более того, Красные Богомолы позаботятся, чтобы их жертва не просто умерла, но и осталась мёртвой навсегда. Как обычными, так и магическими методами они следят за своей жертвой, и если по счастливому стечению обстоятельств она вернётся из царства мёртвых, Красные Богомолы снова откроют на неё охоту. Убийство для них — не просто работа и даже не искусство, это божественное предназначение. Они никогда не убивают только ради денег. Поскольку этот орден поклоняется Небесному Богомолу Ачакеку, Бродящему в крови, убийства — скорее священный ритуал или жертвоприношение в честь их жестокого покровителя.

В отличие от менее известных орденов ассасинов, Красные Богомолы не опускаются до других видов преступлений. Просьбу о такой услуге они воспримут как личное оскорбление. Иногда какому-нибудь предприимчивому негодяю приходит в голову мысль, что раз уж Красные Богомолы занимаются убийствами, то добыть информацию или немного пошпионить будет для них плёвым делом. Если клиент предлагает такое, Красные Богомолы вообще отказываются с ним работать (если ещё не успели согласиться на убийство). Кроме прочего, Красные Богомолы никогда не убивают бесплатно. Это часть их священных обязательств.

Общественное мнение

Во время работы Красный Богомол пользуется двумя зазубренными саблями. Он использует особый боевой стиль, в котором клинки держатся остриём вниз, так что руки ассасина напоминают передние ноги богомола. Хотя зазубренная сабля — такой же символ Красного Богомола, как характерное

красно-чёрное одеяние или инсектоидный шлем и маска, Красные Богомолы не препятствуют её распространению по всему региону Внутреннего моря. Для Красных Богомолов чем шире известен их жуткий символ, тем выше их слава. Конечно, тех, кто позорит зазубренную саблю, неудачно применяя её в бою, часто подвергают той же жестокой каре, что и любого, кто осмелится запятнать наследие Красного Богомола.

Агенты Красных Богомолов ценят быстроту и точность движений, потому большинство из них предпочитают кожаную броню (хотя мифральный доспех тоже хорош, если его удаётся достать). Хотя эта организация — гильдия наёмных убийц, не у всех её членов есть уровень в престиж-классе ассасина или ассасина Красного Богомола. Некоторые достигли высот в других занятиях, таких как магия прорицания, мистические заклинания, военное дело или кулачный бой. Все члены ордена должны поклоняться Ачакеку, но степень веры может колебаться от ревностных жрецов до прагматичных плутов.

Одной из характерных деталей снаряжения Красных Богомолов является знаменитая маска богомола. Такие инсектоидные маски не только скрывают лицо, но и сами являются оружием убийства. Только самые известные и самовлюблённые Красные Богомолы не носят маски. Также высокопоставленным членам ордена часто выдают сильные эликсиры хождения по теням (заклинание *путь в тенях*), чтобы они могли быстро и незаметно проникать во владения врага.

Среди Красных Богомолов есть выходцы из разных стран и слоёв общества. Вступая в орден, они отказываются от прежних имён и чинов и берут новые имена, которые стараются держать в тайне от чужаков, а старые имена и личности используют только как прикрытие. Ассасины Красного Богомола отлично умеют сливаться с окружением. Они вживаются в любые роли, вплоть до акцента, манер и пристрастий в еде. Они никогда не используют одну и ту же личину дважды, так что можно несколько раз встретиться с Красным Богомолем и так и не узнать его.



АССАСИН
КРАСНОГО БОГОМОЛА

Общество Искателей

Мировоззрение: нейтральное

Штаб-квартира: Авессалом

Лидеры: Совет Десяти, имена неизвестны

Выдающиеся члены: Кория Азмерен, Амбрус Вальсен, Арам Зей, Шевала Иорэй, Скопа, Элиза Петуленгро, Маркос Фарабеллус, Шейла Хайдмарк, Крейтон Шейн

Структура: свободное общество исследователей-единомышленников

Масштаб: глобальный

Ресурсы: ложи и небольшие владения в большинстве крупных городов Авистана и Гарунда, сеть капитанов-кураторов и агентов в тех же регионах и небольшой бюджет большинства лож

Многие величайшие современные исследователи Голариона увековечивают свои подвиги в регулярно выпускаемых брошюрах так называемой «Летописи Искателей». Удивительные, подчас невероятные истории из этих быстро расходящихся томиков рассказывают о забытых богах и затонувших континентах, о существах древнее самого мира, которые упали со звёзд в прежние дни, и о фантастических развалинах, оставшихся после них. Эти томики также рассказывают о тех, кто испытал всё самое лучшее и самое худшее в Голарионе.

Авторы этих рассказов — члены Общества Искателей, свободного объединения исследователей, археологов и авантюристов, которые ищут утерянные знания и древние сокровища. Хотя многими Искателями руководит искреннее желание раскрыть тайны истории, другими движет жажда богатства и славы, которых можно достичь, опубликовав рассказ в летописи общества. Но для ещё одного типа Искателей научного интереса и славы недостаточно — они занимаются этим прежде всего из любви к рискованному приключению.

Структура и руководство

Общество Искателей было основано более 400 лет назад сборищем авантюристов и негодяев, которым нравилось работать вместе и потчевать друг друга байками о своих подвигах. Группа росла, приобретала более чёткую структуру, и тогда было организовано правление из десяти членов — Совет Десяти. С ростом как популярности, так и богатства этой организации Десять ради собственной безопасности стали носить маски. Так что сегодня Искателями руководит загадочная группа существ, чьи имена и лица неизвестны. По всей видимости, за прошедшие столетия состав Совета менялся, но когда и как Десять принимают новых членов в свои ряды — такая же тайна, как и их личности.

Офицеры, известные как капитаны-кураторы, координируют деятельность агентов Искателей в подконтрольных регионах, давая им наводки на древние легенды, передавая недавно обнаруженные карты и поддерживая их усилия в поле. Каждому капитану-куратору подчиняются несколько полевых агентов Искателей, которые проводят большую часть исследований, питающих всё Общество Искателей. Капитаны-кураторы довольно самостоятельны, но всё равно отчитываются перед Десятью. Глобальные цели Совета Десяти неисповедимы, и даже капитаны-кураторы не видят полной картины того, что делает Общество Искателей с собранной информацией.

Главным ресурсом общества является широкая сеть агентов по всему региону Внутреннего моря и за его пределами. В городах и особо удалённых местах у капитанов-кураторов обычно есть своя ложа, откуда они управляют делами Искателей. Как правило, ложа Искателей — это принадлежащий обществу дом, который находится полностью в распоряжении местного капитана-куратора. Агенты могут останавливаться в этом доме на время миссии, но чтобы отплатить дармоедов, в ложе редко предоставляют еду или бесплатные услуги. Большинство капитанов-кураторов держат небольшой запас зелий, свитков и обычного полевого снаряжения для продажи агентам. Корыстные капитаны-кураторы назначают заоблачные цены на эти вещи, если подозревают, что их агенты отыскивали несметные сокровища. Также через капитана-куратора агенты могут передать письмо или сообщение по каналам Искателей.

Первая и самая крупная ложа Искателей находится в Авессаломе — она известна как Великая Ложа. Эта огромная крепость расположена в Иностранном квартале города. Великая Ложа — удивительное место, полное чудес и загадок. Это бастион познания, созданный, чтобы вдохновлять и направлять всех, кто живёт ради открытий. Днём на тщательно подстриженных лужайках и в уставленных памятниками дворах Ложи полно Искателей, обменивающихся информацией. А по ночам вдоль залитых колдовским светом каменных дорожек звучат рассказы и песни.

Самая большая знаменитость среди Искателей — это легендарный Дарвин Гест, автор многих известнейших историй из первых выпусков «Летописи Искателей». Но Общество Искателей по самой своей природе привлекает оригиналов и страстных искателей приключений, мечтающих оставить свой след в истории Голариона. Многие из них сами стали легендой. Сегодня в Великой Ложке управляет человек по имени Амбрус Вальсен. Он контролирует всё, что касается самой Ложи, и ведёт длинный перечень относительно безопасных, но затратных по времени заданий, которыми можно занять неопытных Искателей.

Три других капитана-куратора: широкоплечий Маркос Фарабеллус, радикальный теоретик магии Арам Зей и эксцентричный Крейтон Шейн — мастера меча, заклинаний и свитков Великой Ложы соответственно. Совсем недавно к выдающимся капитанам-кураторам Великой Ложы присоединилась варисийка Шевала Иорэй, которая начала с приключений среди развалин древнего Тассилона. Другие капитаны-кураторы, в том числе Элиза Петулентро из Голта, магнимарка со странным низким голосом Шейла Хайдмарк, скандально известная специалистка по Темноземью Кория Азмерен и загадочный челиец по прозвищу Скопа, постоянно трудятся, чтобы интересы Искателей были представлены по всему региону Внутреннего моря.

Цели

Общество Искателей предъявляет не так много требований к своим агентам. От них ждут выполнения трёх основных обязанностей: исследовать тайны мира, докладывать о своих находках и сотрудничать при этом с другими агентами. К сожалению, из-за слишком свободной организации общества внутри него довольно часто возникают разногласия.

Агенты обязаны писать подробные отчёты о своих похождениях и сдавать их капитанам-кураторам, которые потом направляют самые интересные в Великую Ложу Авессалома на рассмотрение Совета Десяти. Периодически эти таинственные лидеры собирают и публикуют лучшие отчёты в свежих выпусках «Летописи Искателей», которую распространяют по ложам Искателей в регионе Внутреннего моря.

Но раз уж Искатели записывают свои приключения, широкой публике тоже хочется читать эти рассказы, от которых шевелятся на голове волосы и быстрее бьётся сердце. Выпуски «Летописи Искателей» особенно ценятся среди учёных и исследователей-конкурентов, особенно из Консорциума Аспидов. В летописи рассказывается о спрятанных сокровищах, тайнах магии и интересных маршрутах в самые дальние уголки мира. Всё чаще появляются копии «Летописи Искателей», а то и подделки.

Общественное мнение

Общество Искателей настолько слабо организовано, что трудно выделить какие-то общие черты. В большинстве случаев капитаны-кураторы ведут себя как обычные граждане своей страны и разделяют местные обычаи и привычки. Поскольку капитаны-кураторы часто управляют ложами Искателей, они обычно более ответственны и, как следствие, не столь непредсказуемы, как средний Искатель, — хотя всегда возможны исключения.

Полевые агенты представляют собой пёстрое собрание. В целом они вольны делать и говорить всё, что захотят, и это, пожалуй, самая явная общая черта этой организации. Свобода агентов порой сталкивается с желаниями и целями конкретных капитанов-кураторов, но эти столкновения редко создают серьёзные препятствия для работы. Того же не скажешь о самих агентах:

между ними нередко идёт острая и порой ожесточённая борьба.

Хотя в большинстве миссий свобода действий даёт явное преимущество, к сожалению, из-за этого многие Искатели злоупотребляют своим статусом. Такие «паршивые овцы» не способствуют укреплению репутации Искателей в глазах общества.

В некоторых местах, где информация считается товаром или оружием, например в Нидале, Челии и Голте, Искателей недолюбливают. О таинственных лидерах этого общества известно так мало, что правительства, которые особенно опасаются своих подданных и используют пропаганду, дезинформацию и прочие тактики угнетения, часто считают Искателей угрозой своей власти. В таких местах Искателям приходится вести себя осторожно, чтобы не привлекать излишнего внимания.

Ещё тревожнее выглядят слухи о некой тайной «теневого ложе» внутри самого общества, которая пытается захватить его обширные магические ресурсы. Но и Совет Десяти, и многие активные капитаны-кураторы отмахиваются эти слухи как полную чушь.



ИСКАТЕЛЬ

Рыцари Орла

Мировоззрение: принципиальное доброе

Штаб-квартира: Золотое Гнездо, Альямас

Лидер: генерал Реджинальд Кормот

Выдающиеся члены: генерал Андира Марусек, маршал

Элена Треллис, генерал Хедрик Траксус

Структура: военная иерархия

Масштаб: национальный

Ресурсы: многочисленные замки, цитадели и крепости по всему Андорану

Некоторые считают андоранских Рыцарей Орла блестящим примером человечности перед лицом мрачного и жестокого мира, полного несправедливости и тиранов. Другие считают их благородными, но введенными в заблуждение идейными империалистами. Рыцари Орла, базирующиеся в Андоране, черпают силы в своей вере в народоправление, свободную торговлю и ценность свободы личности. Во многих отношениях они представляют собой военно-рыцарский орден, ставящий своей целью сохранение и распространение политических убеждений Андорана.

Стереотипный образ Рыцаря Орла — солдат или паладин в сине-белом орденском облачении с характерными золотыми эполетами. Даже самый последний пехотинец Рыцарей Орла мог бы стать лучшим воином андоранской армии, из которой орден первоначально и набирался. Однако не все Рыцари Орла так откровенно демонстрируют свою принадлежность к ордену, и не все они происходят из высших слоёв андоранского воинства, да и вообще из Андорана.

Структура и руководство

Нынешний глава ордена — генерал Реджинальд Кормот, паладин богини Йомедэй и действующий консул Народного совета Андорана. Кормот является публичным лицом и командором Рыцарей Орла.

Официально известная как сторожевая башня Золотого Гнезда, штаб-квартира Рыцарей Орла представляет собой массивную семизэтажную колонну из белого мрамора. Внутри колонны устроены помещения с видом на сельские просторы Андорана. Сама колонна древняя, и до реставрации она была частью обширных циклопических развалин. 150 лет назад Рыцари Орла нашли и исследовали развалины, а колонну перевезли по частям в Андоран в качестве трофея. Точное местоположение развалин и обстоятельства их обнаружения знают только высшие круги ордена, но после реставрации колонны рыцари поставили на её вершине золотую статую Тальмандора в честь своего (и андоранского) небесного покровителя. По слухам, эта колонна и руины, где она найдена, могут быть связаны с древним

центром влияния агафионов или с самим легендарным аворалом (подробнее про агафионов, и в частности аворалов, см. *Pathfinder RPG Bestiary 2*).

Кормот занимает свой пост уже десять лет. До этого он был андоранским военным высокого ранга и, что важнее, неофициальным руководителем операций Когтей Сумрака — подразделения Рыцарей Орла. В своей нынешней роли Кормот стоит за всей деятельностью ордена в Андоране и оказывает содействие андоранской армии в зарубежных и тайных операциях. Оперативное управление этими тремя сферами он передал трём своим заместителям.

Заместители Кормота: генерал Хедрик Траксус из Золотого Легиона, генерал Андира Марусек из Стальных Соколов и не называемая на публике маршал Элена Треллис из Когтей Сумрака — возглавляют три направления деятельности Рыцарей Орла. Все вместе члены ордена называются Рыцарями Орла, независимо от ранга. При официальном обращении к званию прибавляется название соответствующего подразделения. Например, генерал Траксус — Рыцарь Орла из Золотого Легиона.

Цели

Часто действуя за пределами Андорана, Рыцари Орла вербуют необычных солдат, многие из которых — всевозможные авантюристы и искатели приключений. Они с равным успехом сражаются с вражескими войсками, выполняют дипломатические миссии или пробираются в склепы под развалинами городов. Барды, следопыты и плуты имеют равные возможности с воинами и паладинами, если придерживаются тех же философских и националистских убеждений. Варвары и друиды среди Рыцарей Орла чрезвычайно редки. В ряды организации активно привлекают жрецов и мистических заклинателей, обычно избавляя их от необходимости военной подготовки. Жрецы союзных церквей часто балансируют на тонкой грани между интересами церкви и ордена, но в Андоране это обычно не проблема, поскольку обе организации готовы сотрудничать ради общей цели. Волшебников и чародеев ценят за их разносторонние и мощные способности. А прорицатели особенно полезны умением проникать в будущее и узнавать подробности, которые часто ускользают от агентов на местах, даже если это глубоко законспирированные разведчики.

В Андоране Рыцари Орла из Золотого Легиона действуют совместно с национальной армией в качестве элитных вспомогательных подразделений, а при необходимости исполняют обязанности полевых командиров и наставников. Золотой Легион охраняет границы Андорана и торговые пути внутри страны, а также присматривает за дикими районами. Например, в печально известной долине Темнолуны действует Алмазный полк под командованием командора

Ингрид Одебер, о которой говорят, что генерал Траксус готовит её себе в преемники.

Не ограничиваясь защитой самого Андорана, Рыцари Орла из подразделения Стальных Соколов действуют за пределами страны, распространяя андоранские идеи силой меча и слова. Хотя Стальные Соколы открыто это не признают, среди их методов — тайная, партизанская и опосредованная война против группировок, угрожающих безопасности Андорана или придерживающихся враждебной идеологии, в особенности против работорговцев. На самом деле Серых корсаров — корабли без опознавательных знаков, прославившиеся тем, что потопили три катапешских работорговых галеона и дюжины союзных пиратских кораблей, — снабжают и направляют Стальные Соколы. В последние годы Стальные Соколы провели операции против континентальных интересов безликих правителей Катапеша, пиратов Кандалов и наёмных ставленников Консорциума Аспидов, базирующегося в Челии. Надеясь распространить свою идеологию в другие страны, Стальные Соколы даже послали несколько военных советников шаткому правительству Нирмафаса. Они хотят построить это новое государство по образу и подобию Андорана, освободив его от влияния Молтуна. Кроме войны, Стальные Соколы совершили много исследовательских вылазок в экзотические места. Результаты недавней такой попытки обнаружить и нанести на карту руины легендарного Кхо до сих пор неизвестны.

Рыцари Орла из Когтей Сумрака действуют тайно, стараясь ничем не выдать своего присутствия. Они служат агентами под прикрытием, шпионами, диверсантами, а иногда и ассасинами. Ради маскировки отказавшись от формы, символики, эполет и прочих регалий ордена, Когти Сумрака узнают друг друга по тайным жестам и паролям. Каждый агент Когтей Сумрака в качестве опознавательного знака носит волшебную татуировку, невидимую в обычных условиях, но проявляющуюся, если произнести особое слово, уникальное для каждой татуировки.

Всю правду о Когтях Сумрака знают только генерал Кормот и маршал Элена Треллис. Однако об этом подразделении ходит множество слухов, подогреваемых жертвами их операций. У Когтей Сумрака есть агенты в правительстве и армии соперников Андорана — Челии, Талдора, Катапеша, Кандалов и Нидаля. Эти шпионы в основном только передают информацию, не рискуя своим прикрытием ради подрывной деятельности. Больше

свободы действий у Когтей Сумрака, которые внедряются в группировки, не имеющие государственной поддержки, такие как независимые работорговцы и пираты, наёмники Консорциума Аспидов и иностранные марионеточные подразделения дьявольских церквей Челии. Когти Сумрака предоставляют информацию и намечают вероятные цели для более крупных сил Стальных Соколов.

Общественное мнение

Несмотря на благие цели и почёт, которым они пользуются внутри страны, за пределами Андорана Рыцарей Орла не везде уважают. К примеру, такие королевства, как Челия и Нидааль, известны своей любовью к дьявольским силам и стараются расширить владения своих хозяев — владык Преисподней и Зон-Кутона. В этих странах Рыцарей Орла в лучшем случае молча терпят, а в худшем ненавидят и стремятся прикончить. На востоке параноидальная бюрократия разваливающейся Талдорской империи считает Рыцарей Орла возмутителями спокойствия или даже потенциальными анархистами.

Оказывая поддержку другим странам, Рыцари Орла часто требуют взамен принять андоранскую социальную и управленческую модель. Даже просвещённые аристократы, разделяющие ненависть Рыцарей Орла к рабству, опасаются, что нарастающая волна андоранской идеологии может угрожать их собственному благосостоянию и авторитету в обществе. И это мешает успеху Рыцарей Орла во всём мире сильнее, чем открытая враждебность дьяволопоклонников и работорговцев. Некоторые подозревают, что под маской андоранского национализма Рыцари Орла проводят в жизнь идеи собственной философии, вдохновлённой легендарным Тальмандором. Возможно, такие опасения верны, или, может, они раздуты соперниками Рыцарей Орла — тем не менее они существуют. Хотя борьба рыцарей с рабством и поддержка открытой торговли между странами одобряется купцами-правителями Друмы, некоторые из этих олигархов опасаются чрезмерного иностранного влияния со стороны более радикальной андоранской политической элиты, которое несут с собой улыбчивые и всегда хорошо вооружённые рыцари-миссионеры.



РЫЦАРЬ ОРЛА
ИЗ ЗОЛОТОГО ЛЕГИОНА

Рыцари Преисподней

Мировоззрение: принципиальное доброе, принципиальное нейтральное, принципиальное злое (в основном тяготеют к принципиальному нейтральному)

Штаб-квартира: в зависимости от ордена

Лидер: в зависимости от ордена

Выдающиеся члены: ликтор Уро Адом, ликтор Рикмар Альмансор, ликтор Тулон Видок, ликтор Сиверс ДиВири по прозвищу Костяной Коготь, ликтор Руэн Стаут, викарий Джордано Торкья, ликтор Ресарк Унтор

Структура: несколько орденов воинствующих вершителей справедливости

Масштаб: национальный (Челия)

Ресурсы: в зависимости от ордена (от 12 000 эм до нескольких миллионов эм)

Это закон без исключений, правосудие без милосердия, наказание без права на защиту. Они — орудие времён отчаяния и солдаты, способные благодаря своей силе воли выполнить любое ответственное задание. Они — устрашение, безжалостность и непоколебимая убеждённость. Они — кулак абсолютного порядка. Они — Рыцари Преисподней.

Цели

Этих стражей закона в тёмных доспехах не волнует их образ в глазах общества, они не знают исключений из правил. Рыцари Преисподней живут, чтобы насаждать и поддерживать порядок. Своей железной твёрдостью в исполнении законов (особенно уставов отдельных орденов и законодательства их родной Челии) Рыцари Преисподней подражают самой эффективной армии всех планов — легионам Преисподней. Они не заботятся о морали и не чураются никаких методов. Главное — результаты. Если кто-то не соблюдает закон, исходя из своего понимания культуры и социальной справедливости, то с ним следует обращаться как с животным и учить повиновению.

Хотя Рыцари Преисподней суровы, в целом это не злая группировка. Конечно, среди них есть немало злых — особенно в высших эшелонах власти, — но большинство принципиально нейтральные, и в каждом ордене можно встретить все виды принципиального мировоззрения.

Чтобы укрепиться в своих намерениях, Рыцари Преисподней изучают методы, законы, тактику и злодеяния Преисподней. Они тренируются с призванными дьяволами, пока сражения со смертными врагами не начинают казаться им приятным развлечением. При помощи выворачивающего душу ужаса они стремятся избавиться от эмоций, заменяя их жёсткой дисциплиной. Таким образом Рыцари Преисподней учатся идти на жертвы ради общего блага, подчиняться

драконовскому военному распорядку, привыкают дословно заучивать законы ордена и местных органов управления и постоянно муштруют себя ради закалки тела и духа.

Структура и руководство

У каждого ордена Рыцарей Преисподней — свои методы и интересы.

Орден Божьего Когтя. Орден Божьего Когтя почитает пять принципиальных божеств, выводя на основе отдельных постулатов собственное вероучение, далёкое от культа любого из них. Хотя Божий Коготь почитает аспекты Абадара, Асмодея, Иомедэи, Ирори и Торага, непонятно, от какого бога он берёт свою силу. На самом деле возможно, что божественную силу даёт ему собственная убеждённость. В то время как другие ордена Рыцарей Преисподней отстаивают своё видение закона из чувства долга и по необходимости, Божьим Когтем движет религиозный пыл и вера в то, что мир нужно силой направить на путь истинный. Язвительный ликтор Ресарк Унтор диктует железную волю своего ордена из цитадели Диньяр в истоках реки Изельд.

Орден Врат. В своём оплоте — цитадели Энферак на западе хребта Менадор — этот замкнутый орден заключает сделки с бестиями, пользуясь такими методами, что даже у остальных Рыцарей Преисподней есть причины бояться. Облачённых в алые плащи сигниферов в ордене в три раза больше, чем рядовых рыцарей. Говорят, у них есть сверхъестественная способность узнавать о преступлении до его совершения при помощи слуг из других миров. Пока адские слуги сигниферов исполняют их волю за пределами цитадели, сами члены ордена занимаются сбором знаний с иных планов и охраной орденовских тайн. В Ордене Врат нет ликтора, им управляет постоянно носящий маску викарий Джордано Торкья.

Орден Гвоздя. Единственный крупный орден со штаб-квартирой вне Челии. Примерно 26 лет назад Орден Гвоздя переехал в цитадель Врейд в Головокружительных горах, близ Корвосы. Члены этого ордена — упорные охотники на бандитов и борцы с варварством. Их интересы часто совпадают с интересами местных стражей закона. Ликтор Сиверс ДиВири по прозвищу Костяной Коготь (прозванный так за характерную латную рукавицу, которую он носит на обожжённой левой руке) руководит орденом и на удивление отзывчив к просьбам о помощи.

Орден Дыбы. Рыцари Ордена Дыбы утверждают, что знание может разить не хуже клинка. Помня об этом, они ищут и уничтожают опасные знания, где только найдут. Под определение незаконной информации попадают как нечестивые тексты демонических культов, так и революционные листовки Голта, а также многие эгалитарные философские учения Древнего Ацланта. Орден сделал своим символом дыбу, как пример опасного знания, и часто пускает её в дело, дабы доказать опасность неправильного

применения разума. Во второй клятводень каждого месяца солдаты ликтора Рикмара Альмансора публично сжигают изъятые тексты возле цитадели Ривад близ Весткрауна.

Орден Плети. Если бы не угроза разоблачения и наказания, каждый мог бы стать преступником. Орден Плети борется с противозаконными побуждениями в душах смертных при помощи постоянного надзора и жестоких напоминаний о том, что ни одно преступление не останется безнаказанным. Он использует широкую сеть информаторов, выплачивает большую награду за обоснованные обвинения и публично сурово наказывает нарушителей. Рыцари Преисподней под командованием ликтора Тулона Видока часто покидают цитадель Демэн близ Эгориана, чтобы патрулировать криминальные трущобы и уничтожать преступные организации.

Орден Погребального Костра. Рыцари из Ордена Погребального Костра считают веру чистейшим окном во тьму сердца. Орден рассматривает язычество как помеху на пути цивилизации и причину беззаконий, а потому выискивает зачехленных ведьм, невежественных шаманов и культы несуществующих богов. Охота на безбожников порой уводит этих Рыцарей Преисподней далеко от дома — цитадели Крейн возле порта Остенсо. Особенно часто они отправляются в глубины Гарунда. Будучи убеждённой атеисткой, ликтор Руэн Стаут особенно нетерпима к странным религиям Джалмерея. И хотя она достаточно мудра, чтобы не провоцировать вудранцев на их родном острове, её подчинённые часто охотятся за путешественниками из Невероятных Королевств.

Орден Цепи. Чужие головы — ступени к власти, так считают Рыцари Преисподней из Ордена Цепи. Беглые рабы, слуги и преступники — их излюбленная добыча. Но борцы за свободу, революционеры и, что более благородно, рабовладельцы, не освободившие свою живую собственность в предписанный срок, также привлекают внимание Рыцарей Преисподней. В отличие от многих других орденов, Орден Цепи редко казнит тех, кто нарушает их устав. Они либо возвращают добычу в прежние оковы, либо продают в рабство или навсегда заточают в цитадели Герадеска на утёсах близ Корентина. Мастер клинка Мардинус — бывший раб уроженца Осирона ликтора Уро Адома. Вот пример того, каких высот может достичь человек путём подчинения общественному порядку.

Малые ордена. Существует множество малых орденов, но немногие из них известны за пределами Челии. Например,

РАНГИ РЫЦАРЕЙ ПРЕИСПОДНЕЙ

Ордена Рыцарей Преисподней — прежде всего военные организации, потому в них действует та же иерархия, что и в армии. Ранги присваиваются за умения, опыт и успехи в воплощении принципов ордена.

Ликтор — генерал ордена Рыцарей Преисподней.

Викарий — учёный лидер ордена Рыцарей Преисподней.

Мастер/госпожа клинков — маршал ордена Рыцарей Преисподней, второй после ликтора и равный по рангу паравикарию.

Паравикарий — лидер сигниферов ордена Рыцарей Преисподней, равный по рангу мастеру или госпоже клинков.

Параликтор — старший офицер ордена Рыцарей Преисподней.

Мараликтор — офицер среднего ранга в ордена Рыцарей Преисподней, равный лейтенанту.

Сигнифер — мистический или религиозный заклинатель из ордена Рыцарей Преисподней.

Рыцарь Преисподней — рядовой солдат ордена Рыцарей Преисподней.

Оруженосец — будущий Рыцарь Преисподней.

эгорианский Орден Шрама выслеживает убийц, а Орден Пики из Шепчущего леса охотится за чудовищами, расплодившимися в цивилизованных землях. Этих малых орденов боятся почти так же, как более известных.

Общественное мнение

Хотя Рыцарей Преисподней повсюду боятся и уважают, большинство из них вступают в орден из чувства долга и желания стать причастными к великому делу. Мир победившего закона, избавленный от злобных чудовищ, хитрых воров и беззаконных убийц, они рассматривают как будущее, к которому стоит стремиться — даже ценой некоторых свобод. Страны и правители, страдающие под гнётом преступности, иногда обращаются к Рыцарям Преисподней, передавая исполнение закона в руки сторонней организации, уже и так не любимой народом. Но после завершения миссии их порой очень трудно убедить уйти.



РЫЦАРЬ ПРЕИСПОДНЕЙ
ИЗ ОРДЕНА ГВОЗДА





6

Приключения

Из пасти дракона вырвался рык, подобно порыву воздуха из кузнечного горна. Но тварь была слишком велика, чтобы опуститься на узкий мост, и ей пришлось пойти на новый заход.

— И на том спасибо, — пробормотал Валерос. С его-то везением он превратится в пепел прежде, чем тварь подлетит достаточно близко для удара мечом. — Напомни, какого дьявола мы в это ввязались?

— Потому что ты решил, что к нам то объявление не относится, — ответила Сеони. — А теперь заткнись и приготовься.

Ветер взметнул её волосы, когда голубые молнии обвили тело девушки и устремились прямо вверх, в грудь приближающегося дракона.

Искатели приключений

И регион Внутреннего моря полон возможностей для приключений, но какую роль в этом мире играют сами искатели приключений? Какими особыми талантами, уловками, предметами и магическими заклинаниями может обладать или овладеть герой или злодей Внутреннего моря? Где обычно можно найти героев разного толка и какие функции в обществе они выполняют?

Алхимик. Алхимики чаще всего встречаются в городах, где легко достать редкие компоненты, требуемые для их деятельности. В пустынном государстве Тувия условия особенно благоприятны для алхимиков, поскольку вся экономика здесь основана на алхимическом открытии. Алхимиков привлекают везде, где распространены образование и научные опыты — от узких переулков Алькенстара до гномьего поселения Брастварк в Челии и кузниц плоти в нексийском Энопионе и за его пределами.

Бард. Барды могут быть родом из любых стран и регионов Голариона, но одно их объединяет — потребность в слушателях. В школах бардов в таких местах, как Авессалом, Оппара и Эгориан, они учатся различным искусствам, что порой так же тяжело, как целый день отрабатывать боевые приёмы. В суровых северных пределах Авистана барды сражаются бок о бок с варварами, поддерживая боевой дух и описывая их подвиги. В Кионине эльфы-барды оттачивают своё мастерство и укрепляют эльфийские традиции. В Катапеше и Кадице барды могут быть соблазнительными куртизанками, добывающими важные тайны, или зажигательными дервишами, владеющими отточенным боевым мастерством.

Варвар. Варвары обитают там, где цивилизация отступает под натиском мародёров и суровой природы — в местах вроде земель Владык Мамонтов или плато Сторваль. Благородные ульфенские кланы бьются с драконами в землях Королей Линнормов, в то время как варвары Нумерии сражаются за свои души на окраинах Мировой Язвы. Южнее, в пустынях Северного Гарунда, живут кочевники, разъезжающие на выносливых лошадях и верблюдах. А в джунглях Просторов Мванги, по слухам, можно найти целые королевства варваров, выросшие на руинах древних городов.

Ведьма. Царство зимы Иррисен может похвастать самой высокой численностью ведьм на душу населения во всём регионе Внутреннего моря — ведь там это правящий класс. Однако ведьм можно найти и во многих других странах, часто в качестве отшельников-заклинателей или наводящих страх советников в удалённых племенах. Ведьмы стараются избегать густонаселённых мест, за исключением городов Иррисена. Если всё же приходится жить в городе, они обычно скрывают свою истинную природу, опасаясь неправильного (или, в случае злых ведьм, как раз правильного) понимания их намерений.

Воин. Всем государствам нужны солдаты и стражи порядка, так что воины могут быть родом из любой части Голариона. На окраинах цивилизации они часто выполняют ту же роль, что варвары и следопыты, но даже «дикие» культуры порой рожают элитных воинов, владеющих необычным оружием и бронёй. Кроме государственных армий и местного ополчения, существует множество других вооружённых групп. Рыцари Преисподней — крайне законопослушный орден, действующий в Челии и Южной Варисии. В Рахадуме Чистый легион охраняет страну людей от религиозных речей и атрибутов. Вероятно, самые знаменитые школы боевого искусства находятся в Южном Бревое, на родине Меченосцев Алдори.

Волшебник. В Авистане и Гарунде действует множество магических учебных заведений. Некромантов обучают в академиях Геба, а заведения его соперника — Некса — выпускают лучших представителей школы превращения. Челийские школы, как и Академия Корвосы, отдают предпочтение магии воплощения. Волшебники Нидаля специализируются на магии теней в честь своего тёмного покровителя, а в учебных заведениях Рахадума преподают практическую магию, лишённую явной религиозности. Академии волшебников Кионина передают эльфийские магические традиции, а в Авессаломе имеется сразу несколько разных престижных магических заведений.

Друид. Друиды встречаются везде, где есть природа. Пожалуй, самые распространённые из них — лесные друиды. Они исповедуют Зелёную веру и по возможности защищают свои полные растений дома от мародёров и дровосеков. Но друидов можно найти и в других местностях, будь то снежные равнины Иррисена, зубчатые горы Белкзена или смрадные болота Сырых земель. Меньше всего друидов там, где они, наверное, нужнее всего, — в местах, где природа искажена: Мировой Язве, Пустошах Маны и населённом демонами Темнотёрне.

Жрец. Хотя их ранги и учения различаются, жрецы есть практически везде, где живут разумные существа. Проще сказать, где их нет: в Рахадуме запрещены все религии и религиозные атрибуты, как и в Эрмее. Жрецов там очень мало — те немногие, кто находит себя в религии, стараются как можно быстрее покинуть страну, чтобы избежать преследований. Теократия Размирана позволяет поклонение только Размиру. Этот лжебог не может даровать заклинаний, его жрецы — чародеи, оракулы и другие заклинатели.

Инквизитор. Поскольку среди поборников Мендева всё больше солдат низкого нрава, в этом регионе большой спрос на инквизиторов Иомедэй. Подобным образом в Северном Гарунде и Талдоре, где вера Саренрэй часто

подвергалась гонениям, нередко можно встретить инквизиторов этой богини. В религиозных странах, таких как Челия, Нидааль и Медиогальти, инквизиторы часто выполняют сразу две функции: следователя и карателя. Размиранские инквизиторы, как правило, инквизиторы только по названию, как и жрецы лжебога, которые на самом деле жрецами не являются.

Колдун. Благодаря сочетанию магической мощи и боевого мастерства колдунов немало среди солдат в тех областях, где магия — обычное явление, будь то леса Кионина, пустыни Некса или Геба. Но не все колдуны служат правительству. На самом деле большинство из них — одиночки или наёмники, чья способность успешно сочетать две такие разные специальности делает их желанными членами многих организаций. Многие сигниферы Рыцарей Преисподней — колдуны, как и многие одержимые технологией члены нумерийской Технической лиги.

Монах. Монашеские ордена Авистана и Гарунда по большей части действуют в закоулках мира и на окраинах цивилизации. Но склонные к приключениям монахи обычно странствуют по миру, а не привязаны к конкретному монастырю. На севере купцы и изгнанники из далёкой Тянь-Ша несут в этот регион свою культуру и традиции. Всё больше храмов Ирори обучают монахов и таким образом распространяют по региону боевые искусства.

Оракул. Большинство сакральных заклинателей Внутреннего моря — жрецы; привычная роль оракулов давно вышла за пределы организованной религии. Оракулы не поклоняются конкретным божествам. Многие из них относят себя к пантеистам, почитающим божественные «семьи», будь то категория божеств (например, демонические владыки, светозарные владыки или Вознёсшиеся боги Собора Звёздного Камня) или группа, объединённая сходством интересов. Другие полностью отказываются от почитания божеств, отдавая предпочтение философским учениям и прочим более абстрактным верованиям.

Паладин. Святых воинов немного, поскольку мало кто готов всю жизнь терпеть тяготы и опасности на службе религии. Не у каждой веры Внутреннего моря есть свой орден паладинов. Среди самых известных — церкви Абадара, Эрастила, Иомедэй, Саренрэй и Торага. Вероятно, больше всего паладинов в Недреманной в Последнем Оплоте, благодаря крупной учебной базе, где юные рыцари учатся отражать атаки орков Белкзена. В Андоране тоже тренируют паладинов, и многие из них используют веру, чтобы продвигать политическую идеологию, как знаменитые андоранские Рыцари Орла.

Плут. Это, пожалуй, наиболее распространённый класс искателей приключений. Они действуют по всей территории Авистана и Гарунда. В целом плутов несколько больше на Кандалах, в Варисии и Катапеше, где закон не так строг (или его нет как такового). Плуты также распространены в Нидаале и Даггермарке, где ассасины официально обучаются искусству тихого убийства, особенно при помощи ядов

и других подрывающих здоровье веществ. В Авессаломе, Манакете, Корвосе, Оппаре, Порт-Пэриле, Седеке и Весткрауне имеются крупные и влиятельные гильдии воров.

Призыватель. Призыватели в регионе Внутреннего моря сравнительно редки. На них часто смотрят свысока представители школы воплощения, им не доверяют друиды, так что призыватели, как правило, остаются на задворках общества. Но некоторые страны открыто признают их странные способности и ещё более странных эйдолонов — особенно это касается Некса. Там эйдолонов часто призывают как материал для экспериментов по формированию плоти или для охраны определённых мест. Призыватели, которые специализируются на тёмных существах, не редкость в Нидаале. Также их услуги находят спрос в тех местах, где часто пленяют гениев, например в Кадири и Катапеше.

Рыцарь. Рыцарские ордена можно найти во всех уголках региона Внутреннего моря. Орден Куролиски особенно активен в Мендеве, поскольку возможностей послужить в походе против Мировой Язвы там более чем достаточно. Рыцарей Ордена Льва можно найти в Талдоре, Андоране и даже Речных Королевствах, где они служат телохранителями или полководцами королевских армий. Орден Щита активнее всего в Андоране, но всё чаще обращает взор на Голт, откуда доходят вести о зверствах над простым народом. Последователи некоторых божеств (в частности, Абадара, Асмодей, Горума, Иомедэй, Саренрэй и Торага) также основали рыцарские ордена, подобные Ордену Звезды.

Следопыт. Следопытов стало особенно много в Авистане после распада Челийской империи, когда многие бывшие её владения пришли в запустение. Лишь труды следопытов не дают исчезнуть многим торговым путям. Большинство армий используют следопытов в качестве разведчиков, но в армиях Андорана, Кионина, Молтуна, Нирмафаса и Речных Королевств их услуги особенно востребованы.

Чародей. В местах, где за долгие годы совершалось много колдовства, обычно рождается больше чародеев, чем в соседних странах. Многие чародеи Геба заявляют, что среди их предков была нежить, но большинство учёных это отрицают. В соседнем Нексе тоже немало чародеев. В малонаселённой Варисии, где некогда находился центр магической империи, часто рождаются чародеи, особенно среди урождённых варисийцев (которых можно найти и в соседнем Усталаве).

ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ

В Голарионе существует много разных престиж-классов, включая все описанные в «Основной книге правил», но четыре из них уникальны для региона Внутреннего моря. Это ассасин Красного Богомола (хорошо обученный убийца с острова Медиогальти), гадатель (таинственный предсказатель судьбы), низший храмовник (поборник, намерения которого могут быть как добрыми, так и злыми) и Рыцарь Преисподней (безжалостный защитник порядка, будь то добро или зло). Подробнее эти четыре класса описаны на следующих страницах.

Ассасин Красного Богомола

Ворден Красного Богомола чаще вступают плуты, воины / плуты или следопыты / плуты, поскольку скрытность и навыки обращения с оружием являются необходимыми условиями.

КЗ: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать ассасином Красного Богомола, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

Мировоззрение: принципиальное злое.

Навыки: Внимание 5, Запугивание 5, Скрытность 5.

Черты: Бдительность, Обращение с экзотическим оружием (зазубренная сабля), Парное оружие, Уверенное владение оружием (зазубренная сабля).

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Классовыми навыками ассасина Красного Богомола (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Акробатика (Лвк), Блеф (Хар), Внимание (Мдр), Запугивание (Хар), Знание (высший свет) (Инт), Знание (краеведение) (Инт), Знание (природа) (Инт), Знание (религия) (Инт), Изворотливость (Лвк), Лазание (Сил), Лечение (Мдр), Маскировка (Хар), Оценка (Инт), Проницательность (Мдр) и Скрытность (Лвк).

Пункты навыков за уровень: 6 + модификатор Интеллекта.

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Ниже перечислены особенности престиж-класса ассасина Красного Богомола.

Ношение брони и обращение с оружием: ассасин Красного Богомола умеет обращаться с любым простым оружием и всеми видами одноручного особого оружия, а также с лёгкими доспехами, но не щитами.

Заклинания: ассасин Красного Богомола умеет творить мистические заклинания иллюзии и превращения из списка заклинаний чародея/волшебника. Он может сотворить любое известное ему заклинание, не готовя его заранее. Чтобы освоить или применить заклинание, ассасин Красного Богомола должен иметь значение Харизмы не менее 10 + круг заклинания. Его дополнительные заклинания связаны с Харизмой, и СЛ испытания

против заклинаний ассасина Красного Богомола равна 10 + круг заклинания + модификатор его Харизмы (если есть). Его набор заклинаний крайне ограничен — на каждом уровне Красный Богомол получает одно или несколько новых заклинаний, как указано в таблице ниже. На 4, 6, 8 и 10 уровне он может выучить по одному новому заклинанию взамен уже известного. Новое заклинание должно быть того же круга, что и старое.

Как сказано выше, ассасину Красного Богомола доступны только заклинания иллюзии и превращения из списка чародея/волшебника, но по мере повышения уровня к списку известных заклинаний добавляется некоторое число новых. Когда эти заклинания становятся доступны, он не выучивает их автоматически — их нужно выбрать в добавление к уже известным заклинаниям. На 2 уровне ассасин Красного Богомола добавляет к своему списку заклинаний *непроглядный туман* и *верный удар*. На 4 уровне он добавляет *тьму* и *призыв стаи тварей*. На 6 уровне — *облако тумана* и *увидеть невидимое*. На 8 уровне — *ясновидение/яснослышание* и *паралич (гуманоид)*. На 10 уровне — *дверь в пространстве* и *манипуляцию памятью*.

Атака исподтишка (Экс): эта способность действует точно так же, как аналогичная способность плута. Если у ассасина Красного Богомола уже есть модификаторы за атаку исподтишка, бонусы к урону суммируются.

Владение саблей (Экс): на 1 уровне ассасин Красного Богомола получает дополнительную черту Привычное оружие (зазубренная сабля). На 5 уровне он получает дополнительную черту Уверенное владение оружием+ (зазубренная сабля), а на 7 уровне — дополнительную черту Привычное оружие+ (зазубренная сабля).

Атака молещика (Св): на 2 уровне ассасин Красного Богомола осваивает особый стиль убийства, характерный для этого ордена. Чтобы начать атаку, ассасин должен находиться в пределах 30 футов, держать зазубренную саблю (или сабли) остриём вниз, подобно конечностям богомола, и быть видимым для своей жертвы. Атака молещика выполняется в качестве основного действия. Если жертва проваливает испытание Воли, то становится замороженной ассасином (СЛ 10 + уровень ассасина Красного Богомола + его модификатор

Ассасин Красного Богомола

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности	Заклинания в день (по кругам)			
						1	2	3	4
1	+0	+0	+1	+1	Атака исподтишка +1d6, владение саблей 1	1	—	—	—
2	+1	+1	+1	+1	Атака молещика	2	—	—	—
3	+2	+1	+2	+2	Красный саван	3	—	—	—
4	+3	+1	+2	+2	Призыв богомола, атака исподтишка +2d6	3	1	—	—
5	+3	+2	+3	+3	Чутьё на воскрешение, владение саблей 2	4	2	—	—
6	+4	+2	+3	+3	Облик богомола	4	3	—	—
7	+5	+2	+4	+4	Атака исподтишка +3d6, владение саблей 3	4	3	1	—
8	+6	+3	+4	+4	Облик кровавого богомола, растворение в воздухе	4	4	2	—
9	+6	+3	+5	+5	Богомоля погибель	5	4	3	—
10	+7	+3	+5	+5	Облик богомола смерти, атака исподтишка +4d6	5	4	3	1

Харизмы; если он использует две зазубренные сабли, СЛ повышается ещё на 2). Концентрируясь, ассасин может поддерживать заволаживающий эффект. При появлении любой другой угрозы (кроме самого воздействующего на неё ассасина) жертва может снова попытаться пройти испытание, чтобы освободиться от эффекта заволаживания. В любой момент после 3 раундов ассасин может нанести жертве добивающий удар, если она ещё заволажена. Активация или концентрация на атаке молельщика не провоцирует внеочередной атаки.

Красный саван (Св): на 3 уровне ассасин Красного Богомола получает способность создавать вокруг себя завесу красного тумана. Он может использовать эту способность столько раз в день, сколько составляет его модификатор Выносливости (минимум 1 / день), в качестве сопутствующего действия. Эффект красного савана длится 1 раунд за каждый уровень в классе. Он даёт бонус +1 (уклонение) к КБ и быстрое исцеление, равное модификатору Выносливости персонажа (минимум быстрое исцеление 1). Такой туман не развеивается ветром. Если ассасин Красного Богомола убит, пока эта способность активна, он может выбрать, остаться ли трупом или развеяться облачком красного тумана, оставив после себя только снаряжение, чтобы враги не получили останки.

Призыв богомола (Пс): раз в день на 4 уровне ассасин Красного Богомола может призвать усиленного гигантского богомола-бестию, 1d3 гигантских богомола-бестий или 1d4+1 гигантских богомолов, как при *призыве чудовища V*. Он может мысленно руководить действиями призванных тварей в качестве свободного действия. Все призванные этим псевдозаклинанием богомолы — кроваво-красные и не имеют бонуса народа к проверкам Скрытности в лесу.

Чутьё на воскрешение (Св): на 5 уровне ассасин Красного Богомола получает способность чувствовать, если существо, убитое им в течение года, вернулось к жизни (при условии что оба находятся на одном плане).

Облик богомола (Св): на 6 уровне ассасин Красного Богомола может раз в день в качестве основного действия превратиться в кроваво-красного гигантского богомола, как если бы он сотворил заклинание *облик вредителя II* (уровень заклинателя равен уровню в классе ассасина Красного Богомола). Помимо стандартных изменений Силы, Ловкости и естественной брони от этого заклинания, ассасин Красного Богомола получает от гигантского богомола следующие экстраординарные способности: ночное зрение 60 футов, захват, выпад, жвалы и внезапный удар. Но ассасину не передаются невосприимчивость к эффектам, воздействующим на разум, и модификаторы

Число известных ассасину Красного Богомола заклинаний (по кругам)

Уровень	1	2	3	4
1	2	—	—	—
2	3	—	—	—
3	4	—	—	—
4	4	2	—	—
5	4	3	—	—
6	4	4	—	—
7	5	4	2	—
8	5	4	3	—
9	5	4	4	—
10	5	5	4	2

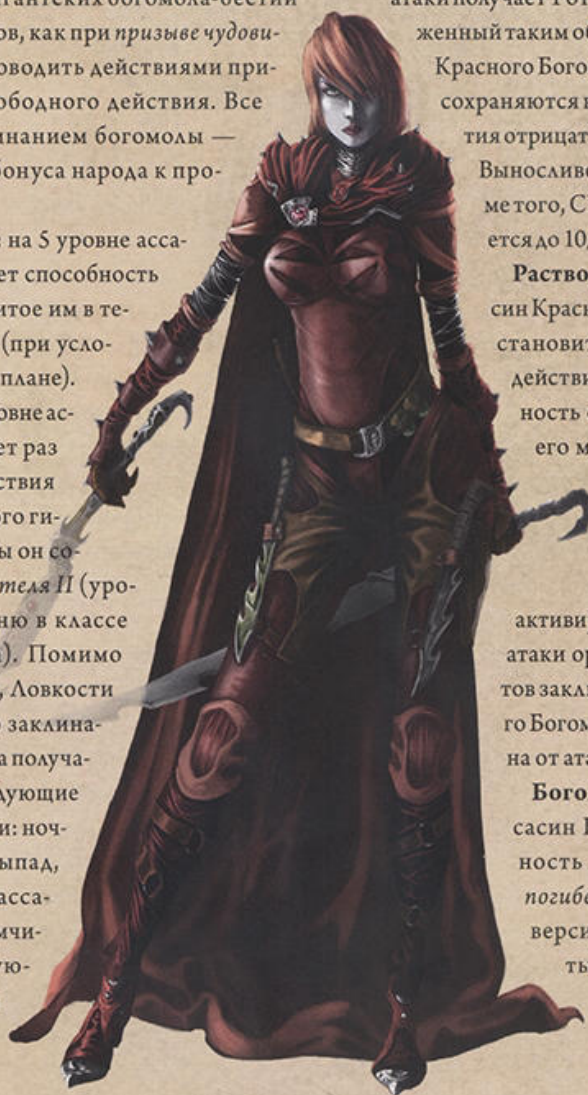
народа к Вниманию и Скрытности, присущие богомолу. Если во время превращения он держит в руке волшебную зазубренную саблю, то магические улучшения этого оружия применяются к соответствующей атаке когтем; если он держит две сабли, то улучшения каждого оружия применяются к атаке соответствующим когтем.

Кровавый богомол: на 8 уровне его атака когтем при попадании дополнительно вызывает 1d6 урона от кровотечения. Ассасин Красного Богомола также получает СУ 5/добро, пока находится в этом облике.

Богомол смерти: на 10 уровне всякий раз, когда ассасин Красного Богомола использует для атаки жвалы, цель успешной атаки получает 1 отрицательный уровень. За каждый наложенный таким образом отрицательный уровень ассасин Красного Богомола получает 5 временных ПЗ, которые сохраняются в течение 1 часа. СЛ испытания для снятия отрицательных уровней равно 20 + модификатор Выносливости ассасина Красного Богомола. Кроме того, СУ ассасина Красного Богомола повышается до 10/добро, пока он находится в этом облике.

Растворение в воздухе (Св): на 8 уровне ассасин Красного Богомола приобретает способность становиться эфирным в качестве свободного действия. Он может использовать эту способность столько раз в день, сколько составляет его модификатор Выносливости (минимум 1 / день), — сразу, как только его атакуют оружием или вынуждают пройти испытание Реакции. Ассасин Красного Богомола должен выбрать, активировать эту способность перед проверкой атаки оружием или перед объявлением эффектов заклинания. Это позволит ассасину Красного Богомола с вероятностью в 50% избежать урона от атаки или действия заклинания.

Богомолья погибель (Пс): на 9 уровне ассасин Красного Богомола получает возможность трижды в день применять *ползучую погибель* в качестве псевдозаклинания. Эта версия заклинания призывает стаю ядовитых богомолов, но в остальном действует аналогично.



Гадатель

Гадание — одна из самых загадочных и мистических вариетских традиций, что будоражит любопытство и воображение многих народов Внутреннего моря. При помощи специальной колоды карт, известной как Харо, гадатель может открыть секреты прошлого, настоящего и будущего. Харо раскладывается в три ряда по три карты.

Независимо от того, верны ли откровения и прорицания гадателя, никто не станет отрицать, что странные силы, которыми он управляет, вполне реальны. Гадатель использует древнее искусство предсказания, чтобы обуздать фортуны и таким образом усилить свои способности заклинателя.

Он наполняет силой творимые заклинания, вынимая карты из своей колоды Харо и позволяя судьбе решать, какие аспекты магии нуждаются в усилении.

Некоторые способности гадателя требуют вытягивания карты из колоды Харо. Вы можете использовать для этого настоящую колоду (продаётся на paizo.com), но можете и обыграть этот процесс, как показано на стр. 293 в разделе «Колода Харо». Для большинства особенностей класса гадателя просто бросьте 1d6 для определения масти каждой карты в раскладе. Мироззрение карт влияет только на классовые особенности благословение гадателя и призрачная колода.

КЗ: d6.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать гадателем, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

Мироззрение: должно быть хаотичным, злым, добрым или принципиальным (не может быть истинно нейтральным). Большинство гадателей — представители крайних мировоззрений: принципиальный добрый, хаотичный добрый, принципиальный злой или хаотичный злой.

Черты: Гадание.

Навыки: Знание (магия или религия) 5, Исполнение (любое) 5.

Заклинания: способность творить заклинания 3 круга. Должен быть способен творить как минимум три заклинания школы прорицания.

Особое: у персонажа должна быть колода Харо.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Классовыми навыками гадателя (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Блеф (Хар), Дипломатия (Хар), Знание (краеведение) (Инт), Знание (магия) (Инт), Знание (планы) (Инт), Знание (религия) (Инт), Исполнение (Хар), Использование магических устройств (Хар), Колдовство (Инт), Профессия (Мдр) и Ремесло (Инт).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Ниже перечислены особенности престиж-класса гадателя.

Ношение брони и обращение с оружием: гадатели не обучаются обращению с оружием и доспехами.

Заклинания в день: когда гадатель достигает следующего уровня, он получает дополнительные заклинания в день, как если бы получил уровень в том классе заклинателя, который был у него до взятия престиж-класса. Однако он не получает преимуществ от того класса, кроме дополнительных ячеек заклинаний в день. Он добавляет уровень в престиж-классе гадателя к уровню того класса заклинателя, который у него был.

Если у гадателя до получения престиж-класса было несколько классов, дающих доступ к заклинаниям, он должен выбрать, к какому из классов он будет добавлять уровни для определения количества заклинаний в день.

Гадатель добавляет во все свои списки заклинаний *гадание* (см. стр. 295) как заклинание 3 круга, если его ещё там нет.

Благословение гадателя (Св): раз в день гадатель может погадать для себя и всех союзников в пределах 20 футов. Гадание занимает 10 минут, и всё это время союзники, подпадающие под его действие, должны оставаться в пределах 20 футов от гадателя. По завершении гадания подсчитайте количество выпавших карт каждой масти. Гадание даёт бонус в зависимости от масти большинства карт. Если разные масти набрали одинаковое число карт, выберите одну из них. Действие бонуса длится 24 часа. Масти дают следующие бонусы (интуитивные): Сила — +1 к проверкам атаки; Ловкость — +1 к КБ; Выносливость — +1 к проверкам урона оружием; Интеллект — +1 ко всем проверкам навыков; Мудрость — +1 ко всем испытаниям; Харизма — +1 к проверкам УЗ и концентрации.



Гадатель

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности	Заклинаний в день
1	+0	+0	+0	+1	Благословение гадателя	+1 уровень к имеющемуся классу
2	+1	+1	+1	+1	Закливание гадателя, Башня Интеллекта	+1 уровень к имеющемуся классу
3	+1	+1	+1	+2	Башня Силы	+1 уровень к имеющемуся классу
4	+2	+1	+1	+2	Башня Харизмы	+1 уровень к имеющемуся классу
5	+2	+2	+2	+3	Призрачная колода	+1 уровень к имеющемуся классу
6	+3	+2	+2	+3	Прорицание	+1 уровень к имеющемуся классу
7	+3	+2	+2	+4	Башня Выносливости	+1 уровень к имеющемуся классу
8	+4	+3	+3	+4	Башня Ловкости	+1 уровень к имеющемуся классу
9	+4	+3	+3	+5	Башня Мудрости	+1 уровень к имеющемуся классу
10	+5	+3	+3	+5	Чтение знаков	+1 уровень к имеющемуся классу

Закливание гадателя (Св): начиная со 2 уровня, гадатель при сотворении заклинания может вытянуть три карты из своей колоды Харо. Это добавляет к заклинанию жестовый компонент (если в заклинании его ещё нет) и фокусирующий предмет (колоду Харо), но не увеличивает время сотворения заклинания. В зависимости от уровня гадателя, карты, которые он вытягивает, могут менять параметры его заклинаний или давать другие преимущества, как описано в особенностях Башен. Гадатель получает все доступные ему особенности Башен. Если он вытягивает карты, возможности которых ему ещё не доступны, эти карты не дают никаких преимуществ. Каждая вытянутая гадателем карта, точно соответствующая его мировоззрению, считается за две карты этой масти. На одно заклинание не могут влиять одновременно заклинание гадателя и метамагическая черта. Количество раз в день, которое гадатель может использовать эту способность, равно его уровню в классе.

Башня Интеллекта (Св): начиная со 2 уровня, каждый раз, когда гадатель использует способность заклинание гадателя, за каждую вытянутую карту масти Интеллекта он получает бонус +1 к проверкам УЗ для преодоления устойчивости к магии.

Башня Силы (Св): начиная с 3 уровня, каждый раз, когда гадатель использует способность заклинание гадателя, чтобы усилить заклинание, которое наносит урон ПЗ, это заклинание наносит +1 урон за кость за каждую вытянутую карту масти Силы.

Башня Харизмы (Св): начиная с 4 уровня, каждый раз, когда гадатель использует способность заклинание гадателя, за каждую вытянутую карту масти Харизмы СЛ испытания против заклинания повышается на 1.

Призрачная колода (Св): гадатель 5 уровня может в качестве основного действия призвать мерцающую прозрачную колоду Харо, состоящую из магической силы. Она пролетает по воздуху и окутывает цель в пределах 30 футов вихрем карт с бритвенно острыми краями. Затем гадатель вытягивает из своей личной колоды количество карт, равное его уровню гадателя, и призрачная колода наносит урон согласно количеству вытянутых карт, совпадающих с его мировоззрением, как указано в таблице справа. Каждое точное совпадение наносит 5 урона, каждое частичное совпадение наносит 3 урона, каждая несовпадающая

Соотношение мировоззрений для колоды Харо

Мировоззрение	Противоположность	Частичное совпадение
ПД	ХЗ	ХД, ПЗ, ПН, НД
НД	НЗ	ХД, ПД, Н
ХД	ПЗ	ХЗ, ХН, ПД, НД
ПН	ХН	ПЗ, ПД, Н
Н	—	—
ХН	ПН	ХЗ, ХД, Н
ПЗ	ХД	ХЗ, ПД, ПН, НЗ
НЗ	НД	ХЗ, ПЗ, Н
ХЗ	ПД	ХД, ХН, ПЗ, НЗ

карта наносит 1 урон, а каждая противоположная карта урона не наносит. Количество раз в день, которое заклинатель может использовать эту способность, равно 1 + его модификатор Харизмы (минимум 1 / день).

Прорицание (Пс): гадатель 6 уровня получает способность раз в день в качестве псевдозаклинания творить прорицание. Его УЗ при этом равен общему уровню персонажа.

Башня Выносливости (Экс): начиная с 7 уровня, каждый раз, когда гадатель использует способность заклинание гадателя, за каждую вытянутую карту масти Выносливости он исцеляет 1д6 урона.

Башня Ловкости (Св): на 8 уровне каждый раз, когда гадатель использует способность заклинание гадателя, за каждую вытянутую карту масти Ловкости он получает +1 к испытаниям Реакции и КБ до начала его следующего хода.

Башня Мудрости (Св): на 9 уровне каждый раз, когда гадатель использует способность заклинание гадателя, за каждую вытянутую карту масти Мудрости его УЗ для этого заклинания увеличивается на 1.

Чтение знаков (Экс): когда гадатель 10 уровня вытягивает карты из любой колоды, чтобы активировать классовую способность (такую как заклинание гадателя) или эффект волшебного предмета, он может вытянуть дополнительную карту, а взамен сбросить одну карту по своему выбору и замешать её обратно в колоду. Эта способность недоступна во время гадания, но можно применить её при использовании способности заклинание гадателя или призрачная колода. Гадатель также может применять эту способность, вытягивая карты из волшебных колод, таких как колода чудес. Он может использовать эту способность неограниченно, но должен делать перерыв между использованиями на 1д4 раунда.

Низший храмовник

«Клянусь Светом, Мечом, и Весами Правды, и всеми огнями небесными, что присоединяюсь к этому священному походу. Я клянусь оберегать сердце, дух, тело и разум от скверны этой Язвы на теле мира. Также обещаю и объявляю, что буду неустанно вести войну против Отродий Ямы и их бесчисленных легионов, как прикажут предводители сего Похода. И везде, где возможно, я буду искоренять и уничтожать этот мерзкий народ и всех, кто им служит».

Так выглядит «Клятва поборника» — священная присяга, которую должны принести все новобранцы, пришедшие биться с силами Мировой Язвы. Они повторяют её каждый год 6-го ародиуса. Но зачастую эти слова — пустая ложь, ведь многие из поднявших меч во имя Иомедэй делают это ради собственной славы.



Через некоторое время часть поборников приобретают такие навыки в служении букве закона (придерживаясь при этом личных целей), что становятся низшими храмовниками. Прикрываясь масками святош, они идут по тонкой грани между героизмом и бандитизмом. Церковь Иомедэй неустанно печётся о морали поборников, но перед лицом гибели от орд демонов единственным выбором порой остаётся уступка меньшему злу.

КЗ: d10.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать низшим храмовником, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

Черты: Бой верхом, Уверенное владение оружием (любое особое оружие).

Навыки: Блеф 5, Верховая езда 5, Знание (высший свет или планы) 2.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Классовыми навыками низшего храмовника (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Блеф (Хар), Верховая езда (Лвк), Выживание (Мдр), Дипломатия (Хар), Дрессировка (Хар), Запугивание (Хар), Знание (высший свет) (Инт), Знание (краеведение) (Инт), Знание (планы) (Инт), Изворотливость (Лвк), Маскировка (Хар), Оценка (Инт), Проницательность (Мдр), Ремесло (Инт), Скрытность (Лвк) и Языкознание (Инт).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Ниже перечислены все особенности престиж-класса низшего храмовника.

Ношение брони и обращение с оружием: низший храмовник умеет обращаться с любым простым и любым особым оружием. Он умеет носить все виды брони и щитов.

Поборник (Экс): при всех своих недостатках низший храмовник — искусный боец, сражающийся с демонами Мировой Язвы. На 1 уровне низший храмовник получает бонус +1 ко всем проверкам атаки оружием и проверкам урона оружием против хаотичных злых потусторонних существ. Он получает такой же бонус ко всем испытаниям Воли против способностей хаотичных злых потусторонних существ. На 4 уровне эти бонусы увеличиваются до +2, на 7 уровне — до +3 и до +4 — на 10 уровне.

Смена флага (Экс): низший храмовник умеет вставать на сторону победителя и с лёгкостью переметнётся к врагу, если это ему выгодно. Он может исчезнуть в одном месте и появиться в другом, обзаведясь новыми связями и союзниками, не марая при этом своей репутации. Даже попавшись на противозаконном деянии, он легко уходит от обвинений. Низший храмовник получает бонус +2 ко всем проверкам

Низший храмовник

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
1	+1	+1	+0	+0	Поборник +1, смена флага
2	+2	+1	+1	+1	Нечестный бой
3	+3	+2	+1	+1	Атака исподтишка +1d6
4	+4	+2	+1	+1	Поборник +2
5	+5	+3	+2	+2	Отступить — не значит сдаться, путь света / путь тьмы
6	+6	+3	+2	+2	Безжалостность
7	+7	+4	+2	+2	Поборник +3
8	+8	+4	+3	+3	Атака исподтишка +2d6
9	+9	+5	+3	+3	Прощальный поклон
10	+10	+5	+3	+3	Поборник +4, проклятие/искупление

Блефа и Маскировки и к проверкам Языкознания при подделке документов. Низший храмовник никогда не получает штрафа к значению Лидерства за частые путешествия, надменность, жестокость и потерю имеющихся соратников или последователей. Он может вдвое быстрее привлечь новых последователей взамен утраченных.

Нечестный бой (Экс): низший храмовник сочетает благородное соперничество и рыцарский устав с постыдными манерами кабацкого драчуна. Он не брезгует никакими уловками. Низший храмовник не получает штрафов за неумение обращаться с оружием к проверке атаки импровизированным оружием. Он получает бонус +2 ко всем проверкам боевых манёвров. Кроме того, каждый раз, когда он подтверждает критический удар, низший храмовник может не наносить дополнительный урон, а вместо этого совершить бросок d6 и применить соответствующий эффект из таблицы ниже:

d6	Результат
1	Противник ошеломлён на 1 раунд
2	Противник мучим тошнотой в течение 1 раунда
3	Противник гложет на 1 раунд
4	Противник слепнет на 1 раунд
5	Противник дезориентирован на 1 минуту
6	Противник утомлён

Если критический множитель равен $\times 3$, длительность эффекта удваивается. Если критический множитель $\times 4$, длительность утраивается.

Атака исподтишка (Экс): эта способность работает точно так же, как аналогичная способность плута. На 8 уровне наносимый дополнительный урон увеличивается на 1d6. Если низший храмовник получает бонус к атаке исподтишка из другого источника, бонусы к урону суммируются.

Путь света / путь тьмы (Св): по мере повышения уровня низший храмовник должен наконец решить, насколько строго он желает следовать своей клятве и идеалам добра и порядка, которые исповедуют поборники Иомедэй. Если он выбирает путь света, то может игнорировать принципиальный или добрый аспект своего мировоззрения (выберите один) при определении зависящего от мировоззрения магического эффекта (например, снижая урон от нечестивой гибели или нечестивого оружия, маскируя своё мировоззрение от определения мировоззрения [добра] или игнорируя некоторые эффекты

магического круга против добра). Он также получает бонус +2 (ситуативный) к проверкам Дипломатии против существ принципиального или доброго подтипов. Если же низший храмовник выбирает путь тьмы, он игнорирует в своём мировоззрении хаос или зло и получает бонус к Дипломатии против существ хаотичного или злого подтипов.

Отступить — не значит сдаться (Экс): на 5 уровне низший храмовник может отступить в качестве основного действия, но при этом он движется только со своей обычной скоростью (без удвоения).

Безжалостность (Экс): каждый раз, когда низший храмовник убивает врага или приводит его в состояние при смерти атакой в ближнем бою, он может немедленно в качестве быстрого действия предпринять ещё одну атаку тем же оружием с тем же модификатором атаки. Эта дополнительная атака может быть направлена на любую доступную цель. Низший храмовник получает бонус к урону этой атаки быстрым действием, равный своему уровню персонажа.

Прощальный поклон (Экс): на 9 уровне низший храмовник может предпринять отступление в качестве сопутствующего действия, но при этом он движется только со своей обычной скоростью (без удвоения).

Проклятие/искупление (Св): на 10 уровне низший храмовник должен сделать окончательный выбор, каким духовным путём следовать. Он может скрыть второй аспект своего мировоззрения для защиты от основанных на мировоззрении магических эффектов, аналогично особенностям пути света / путь тьмы. Низший храмовник может на 5 уровне выбрать путь тьмы, а на 10 уровне — путь искупления (или наоборот). После того как низший храмовник делает выбор между проклятием и искуплением, он приобретает потустороннего соратника, подходящего его нынешнему мировоззрению, как если бы он получил черту Лидерство. Потусторонний соратник немедленно является перед низшим храмовником и присягает ему на верность. Если соратник погибает, низший храмовник должен выждать неделю, прежде чем призывать нового. Если у низшего храмовника уже есть черта Лидерство, он получает к значению Лидерства бонус +1. Если он заменяет соратника, полученного согласно черте Лидерство, потусторонним соратником, максимальный уровень потустороннего соратника может быть не на 2, а всего на 1 ниже уровня самого персонажа в классе храмовника.

Рыцарь Преисподней

Не все вступающие в этот орден обладают качествами, необходимыми, чтобы стать полноценным Рыцарем Преисподней. Но те, кто достоин этого статуса, получают широкий спектр способностей, становясь всё более и более могущественными.
КЗ: d10.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать Рыцарем Преисподней, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

Базовый модификатор атаки: +5.

Навыки: Запугивание 5, Знание (планы) 2.

Ношение брони: способность носить тяжёлую броню.

Мировоззрение: любое принципиальное.

Особое: вы должны убить дьявола с КЗ больше, чем у вас. Эту победу должен засвидетельствовать Рыцарь Преисподней.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Классовыми навыками Рыцаря Преисподней (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Верховая езда (Лвк), Внимание (Мдр), Запугивание (Хар), Знание (краеведение) (Инт) и Проницательность (Мдр).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Ниже перечислены все особенности престиж-класса Рыцаря Преисподней.

Ношение брони и обращение с оружием: Рыцари Преисподней не обучаются обращению с оружием и доспехами.

Аура принципиальности (Экс): сила ауры принципиальности Рыцаря Преисподней (см. заклинание *определение мировоззрения [принципиальность]*) равна общему уровню персонажа.

Определение мировоззрения (хаос) (Пс): эта способность действует аналогично способности паладина определение мировоззрения (зло), только определяет хаос.

Орден: персонаж должен выбрать один из орденов Рыцарей Преисподней (см. список на стр. 270-271). Выбор ордена определяет, к каким дисциплинам персонаж получает доступ.

Сокрушение хаоса (Св): эта способность действует аналогично способности паладина сокрушение зла, только против хаотичных существ. Эффект этой способности увеличивается вдвое, если она направлена на потусторонних существ с хаотичным подтипом, хаотичные аберрации или фей.

Выявление лжи (Пс): на 2 уровне Рыцарь Преисподней может применять *выявление лжи* в качестве псевдозаклинания. Рыцарь Преисподней может использовать эту способность в количестве 3 раза в день + модификатор Харизмы. Его УЗ равен общему уровню персонажа.

Доспех Рыцаря Преисподней (Экс): на 2 уровне Рыцарь Преисподней получает право носить доспех Рыцаря Преисподней (см. стр. 291). Ношение этой брони снижает штраф за доспехи на 1, повышает максимальный модификатор Ловкости на 1 и позволяет двигаться с полной скоростью. На 5 уровне эти изменения увеличиваются до 2. На 8 уровне изменения увеличиваются до 3.

Дисциплины: Рыцарь Преисподней 3 уровня получает доступ к своей первой дисциплине, выбирая одну из тех, что соответствуют его ордену. На 6 уровне Рыцарь Преисподней получает доступ ко второй дисциплине, выбирая её из доступных для всех орденов. На 9 уровне Рыцарь Преисподней получает доступ к третьей дисциплине, выбирая любую из приведённых ниже, даже если она недоступна его ордену, за исключением пятибожия. Когда это применимо, СЛ испытания против эффекта дисциплины равна 10 + уровень Рыцаря Преисподней + модификатор Харизмы Рыцаря Преисподней. Рыцарь Преисподней может использовать каждую дисциплину столько раз в день, сколько всего дисциплин ему доступно. Например, на 3 уровне он может использовать дисциплину 1 раз в день, на 6 уровне — каждую из двух дисциплин по 2 раза в день, на 9 уровне — каждую из трёх дисциплин по 3 раза в день.

Бдительность (Св; Орден Плети): Рыцарь Преисподней получает сумеречное зрение (постоянный эффект). Кроме того, в качестве действия полного хода Рыцарь Преисподней может видеть сквозь преграду из камня, дерева или подобного материала толщиной не более 5 футов, словно её не существует. Металл или более плотная преграда блокируют этот эффект. Каждый

Рыцарь Преисподней

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
1	+1	+1	+0	+0	Аура принципиальности, определение мировоззрения (хаос), орден, сокрушение хаоса 1 / день
2	+2	+1	+1	+1	Выявление лжи, доспех Рыцаря Преисподней 1
3	+3	+2	+1	+1	Дисциплина 1, сила воли 1
4	+4	+2	+1	+1	Сокрушение хаоса 2 / день
5	+5	+3	+2	+2	Доспех Рыцаря Преисподней 2
6	+6	+3	+2	+2	Дисциплина 2, сила воли 2
7	+7	+4	+2	+2	Страж закона, сокрушение хаоса 3 / день
8	+8	+4	+3	+3	Доспех Рыцаря Преисподней 3 (полная скорость)
9	+9	+5	+3	+3	Дисциплина 3, сила воли 3, адская броня
10	+10	+5	+3	+3	Воин Преисподней, сокрушение хаоса 4 / день

раз эффект длится, пока Рыцарь Преисподней концентрируется, но не больше раундов, чем уровень Рыцаря Преисподней.

Выслеживание (Пс; любой орден): Рыцарь Преисподней может призвать существо на помощь как в бою, так и при выслеживании врага, аналогично использованию заклинания *призыв чудовища*, за исключением того, что призванное существо остаётся на 1 час, а потом исчезает. Рыцарь Преисподней 6 уровня может призвать орла, ездовую собаку, волка или леопарда. Рыцарь Преисподней 9 уровня может вместо этого вызывать свирепого волка или адскую гончую.

Клеймо (Пс; Орден Погребального Костра): Рыцарь Преисподней может использовать *метку справедливости* в качестве псевдозаклинания.

Оковы (Св; Орден Цепи): когда Рыцарь Преисподней использует способность сокрушение хаоса против существа, он может уменьшить его подвижность. Противник может отменить этот эффект, успешно пройдя испытание Воли; иначе эффект действует на него аналогично заклинанию *замедление* в течение 1d4 раундов.

Поражение ужасом (Экс; любой орден): если Рыцарь Преисподней при помощи навыка Запугивание делает какое-либо существо в пределах 10 футов потрясённым, он вместо этого может сделать это существо напуганным.

Призыв дьявола (Пс; Орден Врат): Рыцарь Преисподней может использовать *призыв чудовища V* в качестве псевдозаклинания для призыва 1 бородатого дьявола. На 6 уровне это псевдозаклинание заменяется *призывом чудовища VI*, позволяющим Рыцарю Преисподней призвать 1d3 бородатых дьяволов или 1 эрину. На 9 уровне псевдозаклинание заменяется *призывом чудовища VII*, что позволяет призвать 1d4+1 бородатых дьяволов, 1d3 эриний или 1 костяного дьявола.

Пятибожие (Экс; только Орден Божьего Когтя): эта способность позволяет Рыцарю Преисподней выбрать одну из следующих сфер: Благородства, Войны, Защиты, Знания, Магии, Путешествий, Силы, Славы, Созидания, Принципиальности и Рун. Рыцарь Преисподней получает все дарованные силы (но не заклинания) этой сферы. Чтобы определить, к каким способностям сферы он имеет доступ, он использует свой уровень Рыцаря Преисподней в качестве уровня жреца.

Расплата болью (Св; любой орден): Рыцарь Преисподней может, совершив в качестве основного действия атаку касанием, причинить существу невероятную боль.

Цель получает 1d6 урона + модификатор Харизмы Рыцаря Преисподней и должна пройти испытание Воли. При провале она становится ошеломлённой на 1d4 раунда.

Стремительная атака (Св; Орден Гвоздя): раз в день в качестве свободного действия Рыцарь Преисподней увеличивает свою базовую скорость на 10 футов и получает бонус +4 к Силе на 1 раунд. Если Рыцарь Преисподней верхом, эти бонусы применяются также к его скакуну.

Цензор (Св; Орден Дыбы): когда Рыцарь Преисподней использует против существа сокрушение хаоса, он может поразить его немотой на 1d4 раунда, если оно провалит испытание Воли. Немое существо не может говорить, а также сотворять заклинания со словесным компонентом или использовать языковые эффекты.

Сила воли (Экс): на 3 уровне Рыцарь Преисподней получает бонус +2 к испытаниям Воли против заклинаний с одним из следующих дескрипторов: морок, обольщение, принуждение, ужас, узор, фантазм или фикция. На 6 уровне Рыцарь Преисподней выбирает другую подшколу или дескриптор и получает бонус +2 к испытаниям Воли против них, а бонус от первого выбора увеличивается до +4. На 9 уровне Рыцарь Преисподней снова выбирает из списка, и бонусы ранее выбранных дескрипторов или подшкол повышаются на +2, так что в итоге он получает бонусы к испытаниям против трёх разных эффектов +6, +4 и +2 соответственно.

Страж закона (Экс): на 7 уровне атаки Рыцаря Преисподней считаются принципиальными при преодолении снижения урона.

Адская броня (Св): если Рыцарь Преисподней 9 уровня носит доспех Рыцаря Преисподней, он получает бонус +2 ко всем проверкам Харизмы, сделанным во время взаимодействия с принципиальными недобрыми существами. Кроме того, он получает способность отчётливо видеть в любой темноте, устойчивость к огню 30, устойчивость к кислоте 10 и устойчивость к холоду 10.

Воин Преисподней (Св): на 10 уровне Рыцарь Преисподней может придать оружию, которое он держит или которого касается, свойство *нечестивого, огненного взрыва* или *праведного*. Оружие сохраняет приобретённое свойство, пока Рыцарь Преисподней находится в радиусе 100 футов от него. Рыцарь Преисподней может поддерживать дополнительное свойство лишь одного оружия одновременно. Рыцарь Преисподней также становится невосприимчивым к огню, пока носит доспех Рыцаря Преисподней.



Черты

Перечисленные ниже черты подходят для всех персонажей и существ, соответствующих указанным требованиям. Обратите внимание, что некоторые из этих черт привязаны к определённым регионам, народам или религиям. Но в большинстве случаев это не мешает взять такую черту для любого персонажа — при условии что вы включите в историю персонажа элементы, поддерживающие достоверность, и обоснуете свой выбор ведущему.

Акклиматизация на высоте

Вы привыкли к жизни в суровых условиях гор.

Требования: Двужильный.

Преимущества: вы автоматически акклиматизируетесь на больших высотах («Основная книга правил», стр. 463). Кроме того, вы получаете бонус +2 (мастерство) ко всем проверкам Выживания на высоте от 5000 футов.

Андоранская соколиная охота

Вы изучили секретное андоранское искусство соколиной охоты, изобретённое семьёй Новотных из долины Темнолуны.

Требования: Хар 13, Друг животных, верный зверь (особенность класса).

Преимущества: вы прекрасно умеете обращаться с хищными птицами, такими как орлы, соколы, ястребы и совы. Вы получаете бонус +2 к проверкам Дрессировки при обучении или управлении хищными птицами. Кроме того, если вы держите такую птицу в качестве верного зверя, она получает один из следующих бонусов (выбирается при получении верного зверя): +1 (уклонение) к КБ, +1 (боевой дух) ко всем проверкам атаки или +2 (боевой дух) ко всем испытаниям Воли.

Безбожное целительство

Вы овладели специальной сложной техникой игнорирования боли, которая основана на поддержании веры в себя, а не в бога.

Требования: персонаж не может иметь божество-покровителя.

Преимущества: раз в день, когда у вас остаётся половина ПЗ или меньше, вы можете в качестве сопровождающего действия восстановить себе ПЗ в количестве, равном 1d8 + ваше полное количество КЗ. Это сверхъестественная способность.

Примечание: черту Безбожное целительство можно брать несколько раз. Каждый раз вы можете восстанавливать здоровье на один раз в день больше.

Битый штормами

Жизнь среди бесконечных штормов и бурь закалила ваше тело и душу.

Преимущества: вы можете игнорировать многие эффекты непогоды. Во время дождя видимость для вас снижается всего на четверть (а не вполовину) и вы получаете штраф –2 к проверкам Внимания (вместо –4). При определении эффектов ветра вы считаетесь на одну категорию крупнее и штраф к проверкам Внимания из-за сильного ветра для вас снижается в два раза. Наконец, вы получаете бонус +2 ко всем испытаниям против эффектов электричества.

Благородный отпрыск

Вы член гордого семейства аристократов, хотя и не обязательно поддерживаете хорошие отношения с родственниками.

Требования: Хар 13, можно взять только на 1 уровне.

Преимущества: вы получаете бонус +2 ко всем проверкам Знания (высший свет), и этот навык Знания всегда считается для вас классовым.

Беря эту черту, выберите одно из указанных ниже преимуществ, соответствующее роду занятий вашей благородной семьи. Решите это вместе с ведущим.

Отпрыск войны: при проверках инициативы вы используете модификатор Харизмы вместо модификатора Ловкости.

Отпрыск знаний: вы получаете бонус +1 ко всем навыкам Знания, в которых у вас есть хотя бы 1 пункт.

Отпрыск искусств: вы получаете бонус +1 ко всем проверкам Исполнения. Исполнение является для вас классовым навыком. Если у вас есть способность выступление барда, можете использовать её дополнительно 3 раунда в день.

Отпрыск магии: вы знаете один из следующих языков в качестве дополнительного: акло, демонический, драконий, дьявольский, небесный или сильван. Раз в день, в качестве свободного действия, вы можете получить бонус +2 к любой проверке Колдовства. Вы должны потратить свободное действие и получить этот бонус до того, как совершите проверку.

Отпрыск мира: если при проверке навыка, связанного с Мудростью, вы выбираете взять 10, считается, что ваш бросок равен не 10, а 13.

Близость к некромантии

Многие годы под воздействием некромантических сил дали вам некоторую устойчивость против них.

Требования: Вын 15.

Преимущества: вы получаете бонус +2 к испытаниям против заклинаний и эффектов, которые используют негативную энергию, дают отрицательные уровни, наносят урон характеристике, вызывают потерю характеристики или накладывают штрафы на характеристику. Кроме того, урон заклинаний *нанесение ранений* исцеляет вас, как если бы вы были нежитью, а заклинания исцеления наносят вам урон.

Черты

Черта	Требования	Преимущества
Акклиматизация на высоте	Двуужильный	Автоматическая акклиматизация на больших высотах
Андоранская соколиная охота	Хар 13, Друг животных, верный зверь (особенность класса)	Бонусы в обращении с хищными птицами
Безбожное целительство	Нельзя иметь божество-покровителя	1 / день восстанавливает ПЗ в количестве, равном 1d8 + уровень
Битый штормами	—	Позволяет игнорировать многие эффекты непогоды
Благородный отпрыск	Хар 13, можно взять только на 1 уровне	+2 к проверкам Знания (высший свет) и другие преимущества в зависимости от происхождения
Близость к некромантии	Вын 15	Некромантические эффекты и исцеление действуют на вас, как на нежить
Быстрая перезарядка*	Обращение с оружием (арбалет) или Обращение	Вы быстро перезаряжаете оружие с экзотическим оружием (огнестрельное оружие)
Варисийская татуировка	Любимая школа магии	Даёт фокус в качестве псевдозаклинания
Вольный дух	Хар 13, хаотичное мировоззрение	Бонус +2 к испытаниям против эффектов, воздействующих на разум, и к попыткам освобождения
Гадание	—	+1 к испытаниям против эффектов очарования; вы можете вытянуть карты Харо и получить бонусы
Гармоническое заклинание	Выступление барда	Творение заклинаний продлевает выступление барда
Дуэльное мастерство Алдори*	Быстрое выхватывание, Обращение с экзотическим оружием (дуэльный меч Алдори), Фехтование, Уверенное владение оружием (дуэльный меч Алдори)	Даёт преимущества в бою при использовании дуэльных мечей Алдори
Живучий	Вын 13, Двуужильный, Крепкий орешек	Находясь при смерти, вы легче стабилизируетесь
Закалённый северянин	Вын 13, Выживание 1	Уменьшаются эффекты от обморожения, переохлаждения и мороза
Знаменосец*	Хар 15	Даёт бонусы союзникам, видящим ваше знамя
Мистическая вендетта	Колдовство 1	Бонус +2 к урону против мистических заклинателей
Око Верховного Владыки	Знание (магия) 4, способность творить мистические заклинания	Открывается третий глаз, обладающий магической силой
Осторожный оратор	Мдр 13	Бонус +2 к некоторым проверкам Блефа и некоторым испытаниям Воли
Отчаянный боец*	—	Даёт бонус +1 (боевой дух) к атакам ближнего боя и урону, если сражаетесь в одиночку
Охотник на демонов*	Знание (планы) 6	Даёт бонусы к Знанию и боевым характеристикам против демонов
Пляска дервиша*	Лвк 13, Исполнение (танец) 2, Фехтование, обращение со скимитаром	При сражении скимитаром позволяет использовать модификатор Ловкости вместо модификатора Силы
Послушник Зелёной веры	Последователь Зелёной веры	Ваши заклинания лучше действуют на растения
Предсказатель судьбы	Умение творить заклинания школы прорицания	УЗ некоторых заклинаний школы прорицания повышается на 1
Прирождённый тактик*	Бдительность, Боевые рефлексы	Взятие в тиски менее эффективно против вас
Пустынный житель	Вын 13, Выживание 1	Снижаются эффекты голода, жажды и жары
Сень леса Уск	Нейтральный злой, божество-покровитель Зон-Кутон	Добавляет заклинания к списку друида
Собранность*	—	Даёт временные боевые бонусы после сопротивления эффектам ужаса
Стоик	Стальная воля	+1 к испытаниям против ужаса, временная невосприимчивость к ужасу
Тайные знаки	Инт 13	Вы можете скрывать жестовые компоненты заклинаний
Талдорский дуэлянт*	Лвк 13, Обращение со щитом (баклер), Обращение с экзотическим оружием (фальката), Уверенное владение оружием (фальката)	Даёт бонусы +1 (щит) к КБ и +2 к проверкам Акробатики
Танцующий с жезлом	Лвк 13, Исполнение (танец) 5, Подвижность, Уворот	Движение до и после использования предмета для активации заклинания
Тотемный дух	Член племени шоанти	Даёт преимущество в зависимости от племени
Фейский подменыш	Можно взять только на 1 уровне	Лучше действует магическое лечение
Хаматулац*	Мастер кулачного боя, Уверенное владение оружием (безоружный удар)	Атаки без оружия могут наносить колющий урон и дезориентировать противника
Шифрованные письма	Знание (магия) 1, Колдовство 1, Языкознание 1, книга заклинаний (особенность класса)	Вы более эффективно используете книгу заклинаний
Шифромагия	Инт 15, Написание свитков	Даёт бонусы к уровню заклинателя при использовании свитков
Эрмейская кровь	Можно взять только на 1 уровне	2 навыка по вашему выбору считаются классовыми
Эрудит	—	Бонус +2 к двум навыкам Знания

* Это боевая черта, она может быть выбрана воином в качестве дополнительной.

Быстрая перезарядка (боевая)

Выберите вид арбалета (ручной, лёгкий или тяжёлый) или один вид одноручного или двуручного огнестрельного оружия. Выбранное оружие вы можете быстро перезарядить.

Требования: Обращение с оружием (выбранный вид арбалета) или Обращение с экзотическим оружием (огнестрельное оружие).

Преимущества: выбранный вид оружия можно перезарядить за свободное действие (для ручного или лёгкого арбалета), сопутствующее действие (для тяжёлого арбалета или одноручного огнестрельного оружия) или основное действие (двуручное огнестрельное оружие). Перезарядка арбалета или огнестрельного оружия провоцирует внеочередные атаки.

Если вы выбрали эту черту для ручного или лёгкого арбалета, можете стрелять из него в ходе полной атаки столько раз, сколько стреляли бы из лука.

Без черт: у персонажа без этой черты перезарядка ручного или лёгкого арбалета занимает одно сопутствующее действие, одноручного огнестрельного оружия — основное действие, а тяжёлого арбалета или двуручного огнестрельного оружия — действие полного хода.

Примечание: вы можете брать черту Быстрая перезарядка несколько раз, каждый следующий раз она относится к другому виду арбалета или огнестрельного оружия.

Варисийская татуировка

Вы носите замысловатые татуировки, которые пробуждают и усиливают ваши природные магические способности. Эти татуировки выдают в вас носителя древних традиций варисийской магии. Варисийская татуировка, как правило, представляет собой длинную череду замысловатых букв тассионского алфавита.

Требования: Любимая школа магии.

Преимущества: выберите школу магии из любимых (кроме прорицания) — вы можете творить заклинания этой школы с УЗ +1. Кроме того, вы получаете одно псевдозаклинание, которое возможно использовать до трёх раз в день. Эти псевдозаклинания (и их названия на варисийском) приведены ниже.

Воплощение (идолис): всплеск кислоты.

Иллюзия (ванглорис): призракный звук.

Некромантия (воратало): утомляющее касание.

Очарование (карназия): ступор.

Превращение (авария): магическая рука.

Преграждение (авидес): сопротивляемость.

Разрушение (рагарио): пляшущие огоньки.

Вольный дух

Твёрдая вера в ценность свободы защищает вас от ментальных и физических оков.

Требования: Хар 13, любое хаотичное мировоззрение.

Преимущества: вы получаете бонус +2 (боевой дух) к испытаниям против воздействующих на разум эффектов и ко всем проверкам Изворотливости или захвата при попытке освободиться от захвата или пут.

Гадание

В юности вы не раз гадали. Зачастую ваши предсказания сбывались, укрепляя веру в то, что у вас есть особое предназначение.

Преимущества: вы получаете бонус +1 ко всем испытаниям Воли против эффектов очарования. Раз в день вы можете вытянуть карту из своей колоды Харо и потом в тот же день однократно применить бонус +2 к любому броску d20, соответствующему масти карты. Например, если вы вытянули карту Ловкости, можете применить бонус +2 к проверке Инициативы, испытанию Реакции, проверке связанного с Ловкостью навыка или к проверке дистанционной атаки. Прибавить бонус +2 можно и после броска, но вы должны сделать это прежде, чем узнаете, насколько успешным оказался бросок.

Гармоническое заклинание

Вы можете вплетать в заклинания музыкальные эффекты барда так, что они становятся единым целым.

Требования: выступление барда.

Преимущества: каждый раз, когда вы творите заклинание, поддерживая выступление барда, вы можете поддерживать выступление барда в течение этого раунда, не тратя один из положенных вам раундов выступления в день. Кроме того, вы можете переключаться с одного выступления барда на другое в качестве быстрого действия, когда сотворяете заклинание, поддерживая выступление барда.

Дуэльное мастерство Алдори (боевая)

Вы овладели чрезвычайно сложным боевым стилем, отточенным до совершенства Меченосцами Алдори.

Требования: Быстрое выхватывание, Обращение с экзотическим оружием (дуэльный меч Алдори), Уверенное владение оружием (дуэльный меч Алдори), Фехтование.

Преимущества: вы получаете бонус +2 к проверкам Инициативы, если начинаете бой с дуэльным мечом Алдори в руке. Если вы держите только один дуэльный меч Алдори в одной руке, то получаете бонус +2 (щит) к КБ; если держите этот меч двумя руками, бонус к КБ снижается до +1 (щит). Хотя меч наносит режущий урон, в ваших руках он также считается колющим оружием при определении эффектов оружия, используемого дуэлянтом.

Живучий

На вашей родине нужно быть сильным, чтобы выжить, и вас никто не назовёт слабаком, даже на фоне сородичей.

Требования: Вын 13, Двужильный, Крепкий орешек.

Преимущества: вы получаете бонус +5 ко всем проверкам Выносливости, сделанным для стабилизации в состоянии при смерти. Раз в день, получив критический удар или атаку исподтишка, вы можете в качестве прерывающего действия отменить урон от критического удара или атаки исподтишка, превратив эту атаку в обычное попадание.

Закалённый северянин

Вы приспособились к суровым условиям, поскольку долго жили в холодном климате.

Требования: Вын 13, Выживание 1.

Преимущества: лютый мороз (см. «Основную книгу правил», стр. 474) вы воспринимаете как сильный холод, а сильный холод — как холодную погоду. Обычная холодная погода на вас не влияет. Кроме того, вы не испытываете эффектов утомления от обморожения и переохлаждения.

Знаменосец (боевая)

Размахивая знаменем организации, которой вы присягнули на верность, вы вдохновляете стоящих рядом единомышленников.

Требования: Хар 15.

Преимущества: пока вы держите знамя своего клана, рода или отряда (см. стр. 293), все представители этой группы в радиусе 30 футов, которые видят знамя (и вы в том числе), получают бонус +1 (боевой дух) к проверкам любой атаки и урона от оружия и к испытаниям против эффектов ужаса и обольщения. Чтобы давать этот бонус, вы должны держать знамя в одной руке. Если знамя захвачено врагом или уничтожено, бонус превращается в аналогичный штраф, применяемый ко всем существам, на которых раньше влиял этот бонус, и действующий 1 час (или пока не отобьёте знамя).

Мистическая вендетта

Одно таинственное сообщество (вроде нумерийской Технической лиги или Белых ведьм Иррисена) весьма дурно обращалось с вашим народом, что взрастило в вас неистовое желание причинять вред тем, кто использует мистическую магию.

Требования: Колдовство 1.

Преимущество: любому противнику, который на ваших глазах в последние 5 раундов сотворил мистическое заклинание (не псевдозаклинание), вы наносите +2 урона при атаке оружием. Вы должны успешно определить заклинание при помощи проверки Колдовства, чтобы точно знать, что оно мистическое.

Око Верховного Владыки

Освоив эзотерическое учение Верховных Владык Некса, вы смогли обзавестись сверхъестественным глазом, который даёт возможность лучше видеть магию.

Требования: Знание (магия) 4, способность творить мистические заклинания.

Преимущества: раз в день, в качестве основного действия, вы можете открыть горящий нестерпимым светом третий глаз на лбу. Глаз открывается на 1 минуту, и в это время вы творите все заклинания прорицания с УЗ +1 (если начали творить заклинание до того, как глаз закрылся), получаете ночное зрение 60 футов и можете использовать *обнаружение магии* (как одноимённое заклинание). Также, пока глаз открыт, вы получаете бонус +8 к проверкам Внимания, чтобы заметить невидимых существ.

Осторожный оратор

Вы жили в регионе с весьма опасным правительством (например, в Челии или Голте). Параноидальный страх расправы заставляет вас быть очень внимательным к тому, что говорите.

Требования: Мдр 13.

Преимущества: вы получаете бонус +2 ко всем проверкам Блефа, сделанным с целью кого-то обмануть или передать секретное сообщение (но не совершить финт в бою), и бонус +2 ко всем испытаниям Воли против попыток наблюдать за вами посредством тайновидения или прочесть ваши мысли.

Отчаянный боец (боевая)

Вы прекрасно умеете биться в одиночку.

Преимущества: когда в радиусе 10 футов от вас нет ни одного союзника и вы не получаете преимуществ от помощи товарищей, эта черта даёт вам бонус +1 (боевой дух) к проверкам атаки и урона в ближнем бою.

Охотник на демонов (боевая)

Вы многое знаете о демонах.

Требования: Знание (планы) 6.

Преимущества: вы получаете бонус +2 к проверкам Знания (планы), когда хотите узнать силу и способности демонов. Вы получаете бонус +2 (боевой дух) ко всем проверкам атаки и бонус +2 (боевой дух) к своему УЗ для преодоления УкМ существ с подтипом «демон», которых вы опознаёте как демонов.

Пляска дервиша (боевая)

Вы научились превращать свою быстроту в силу, даже если у вас в руках тяжёлый клинок.

Требования: Лвк 13, Исполнение (танец) 2, Фехтование, обращение со скимитаром.

Преимущества: держа в одной руке скимитар, вы можете использовать модификатор Ловкости вместо модификатора Силы при проверках атаки и урона в ближнем бою. Скимитар считайте полторным колющим оружием для всех черт и классовых способностей, требующих такого оружия (например, точный выпад у дуэлянта). Скимитар должен подходить вам по размеру. Если в другой руке вы держите оружие или щит, то эта черта не действует.

Послушник Зелёной веры

Вы научились проводить магическую энергию таким образом, что она не вредит природе вокруг вас.

Требования: последователь Зелёной веры.

Преимущества: сотворяемые вами заклинания, которые наносят урон, проводят негативную энергию или иным образом вредят жизни, не поражают обычные и волшебные растения. Кроме того, каждый раз, когда вы творите заклинание, которое использует, лечит или усиливает обычные или волшебные растения (например, *опутывание* или *рост растений*), УЗ этого заклинания повышается на 1.

Предсказатель судьбы

Поскольку вы выросли в стране с множеством традиций и суеверий (например, в Варисии или Усталаве), вы искусны в общении с миром духов.

Требования: способность творить заклинания школы прорицания.

Преимущества: взяв эту черту, выберите фокусирующий предмет для магии прорицания — хрустальный шар, руны, колоду Харо или что-то в этом роде. Каждый раз при сотворении заклинания прорицания вы можете использовать фокусирующий предмет вместо реагента, если стоимость реагента не выше 1000 зм. Если вы решаете сотворить заклинание при помощи фокусирующего предмета и обычного для заклинания реагента (независимо от его стоимости), УЗ заклинания повышается на 1.

Прирождённый тактик (боевая)

Общение с пиратами, ворами и ассасинами научило вас чрезвычайной осторожности.

Требования: Бдительность, Боевые рефлексы.

Преимущества: противники не получают бонуса +2 к проверкам атаки при взятии вас в тиски, хотя могут атаковать вас исподтишка. Также вы получаете бонус +3 к проверкам Проницательности против проверок Блефа противника с целью провести финт в бою.

Пустынный житель

Вы немало времени прожили в пустыне и стали устойчивы к невыносимой жаре, голоду и жажде.

Требования: Вын 13, Выживание 1.

Преимущества: невыносимую жару (см. «Основную книгу правил», стр. 476) вы воспринимаете как сильную, а сильную — как обычную жару. Обычная жара на вас не влияет. Кроме того, вы получаете бонус +4 ко всем проверкам Выносливости против эффектов голода и жажды.

Сень леса Уск

Будучи посвящённым в круг зловещих друидов-альбиносов, живущих в сердце леса Уск, вы носите с собой фигурку из волос, веточек и крови, пропитанную сгущающимся холодом из священных охотничьих угодий Владыки Полуночи.

Требования: нейтральный злой, божество-покровитель Зон-Кутон.

Преимущества: добавьте к своему списку заклинаний друида следующие заклинания: 0 — *ледяной луч, разрушение нежити*; 1 — *призрачный звук, утомляющее касание*; 2 — *ледяное прикосновение, призрачная рука*; 3 — *касание упыря, невидимость*; 4 — *марево, обесиливающий луч*; 5 — *оживить мертвецов, убийственный фантазм*; 6 — *волна усталости, кошмар*; 7 — *круг смерти, путь в тени*; 8 — *волна бессилия, массовая невидимость*; 9 — *жуткое иссушение, жуть*.

Удалите из всех своих списков заклинаний (не только списка друида) все заклинания с дескриптором «огонь». Вы не можете сотворять заклинания с дескриптором «огонь», а также активировать их со свитков, жезлов и прочих магических приспособлений. Кроме того, вы не можете при помощи способности природный облик принимать облик существ с огненным подтипом.

Примечание: в рамках этой черты вы создаёте личный Тенесимвол, связывающий вас и ваши дела со злой силой леса Уск. Этот мощный предмет считается деревянным нечестивым символом религии со слабой аурой некромантии. Если ваш Тенесимвол уничтожен, связь с тёмным сердцем леса Уск обрывается

и все преимущества этой черты утрачиваются до создания нового Тенесимвола. Для этого нужно отправиться в лес Уск и попросить другого почитателя Зон-Кутона сотворить для вас заклинание *покаяние*.

Собранность (боевая)

Знакомство с военными традициями вашей родины придаёт необычайную храбрость.

Преимущества: вы получаете бонус +2 ко всем испытаниям против эффектов ужаса. Каждый раз, когда направленный на вас эффект ужаса не срабатывает (благодаря успешно пройденному испытанию или из-за невосприимчивости к ужасу), вы получаете бонус +2 (боевой дух) к проверкам атаки, урона от оружия и МБМ против существа, которое пыталось использовать эффект ужаса против вас, на 1 раунд.

Стоик

Вы на собственной шкуре познали, что жизнь не прощает ошибок и что страх можно победить.

Требования: Стальная воля.

Преимущества: вы получаете бонус +1 ко всем испытаниям против эффектов ужаса. Если вы успешно проходите такое испытание, то на 24 часа становитесь невосприимчивы к последующим эффектам ужаса от того же источника.

Тайные знаки

Вы особенно искусны в общении посредством намёков, жестов и тайных знаков.

Требования: Инт 13.

Преимущества: вы получаете бонус +4 к проверкам Блефа для передачи секретных сообщений. Кроме того, вы отлично умеете скрывать жестовые компоненты заклинаний. Если вы творите заклинание, имеющее только жестовые компоненты, наблюдатель должен совершить проверку Внимания против вашей проверки Ловкости рук, чтобы заметить, что вы творите заклинание. Проверки Колдовства для определения любого сотворяемого вами заклинания, имеющего жестовый компонент, получают штраф -2.

Талдорский дуэлянт (боевая)

В одной из элитных талдорских боевых школ вы обучились ронделеро — искусству боя с фалькатой (см. *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*) и баклером.

Требования: Лвк 13, Обращение со щитом (баклер), Обращение с экзотическим оружием (фальката), Уверенное владение оружием (фальката).

Преимущества: когда вы сражаетесь с фалькатой и баклером в руках, ваш бонус (щит) к КБ увеличивается на 1 и вы получаете бонус +2 к проверкам Акробатики.

Танцующий с жезлом

Вы обучены традиции гарундийских куртизанок и придворных магов, которые совмещают танец с использованием волшебных жезлов.

Требования: Лвк 13, Исполнение (танец) 5, Подвижность, Уворот.

Преимущества: при использовании предмета для активации заклинаний вы можете перемещаться как до, так и после активации, при условии что общее пройденное расстояние не превышает вашу скорость. Выберите одно существо, на которое хотите направить действие предмета для активации заклинаний. Ваше перемещение не провоцирует внеочередной атаки со стороны этого существа. Чтобы воспользоваться преимуществами данной черты, вы должны пройти минимум 5 футов до и после использования предмета для активации заклинаний.

Тотемный дух

Вы мистическим образом связаны с тотемом своего племени.

Требования: принадлежность к племени шоанти.

Преимущества: зависят от того, к какому племени шоанти вы принадлежите.

Лайрун-Куах (Лунный клан): вы получаете бонус +1 к испытаниям Воли и бонус +2 к проверкам Внимания.

Склар-Куах (Солнечный клан): вы получаете бонус +1 к испытаниям Реакции и бонус +2 к проверкам Акробатики.

Скоан-Куах (клан Черепа): вы получаете бонус +2 к урону от оружия против нежити и бонус +2 к проверкам Лечения.

Тамиир-Куах (клан Ветра): ваша базовая наземная скорость увеличивается на 5 футов. Вы также получаете бонус +2 к проверкам Акробатики.

Шадде-Куах (клан Секиры): если у вас есть способность ярость, вы можете пребывать в ярости на 3 раунда в день больше. Также вы получаете бонус +2 к проверкам Запугивания.

Шрийкирри-Куах (клан Ястреба): вы получаете бонус +2 к проверкам Инициативы и бонус +2 к проверкам Верховой езды.

Шундар-Куах (клан Шпиля): вы получаете бонус +1 к испытаниям Стойкости и бонус +2 к проверкам Внимания.

Фейский подменыш

Вас младенцем нашли в лесу, и на вас была отметина Первого мира.

Требования: эту черту можно выбрать только на 1 уровне.

Преимущества: странная связь с Первым миром и феями придаёт вам сил, и каждый раз, как вас подвергают магическому лечению, вы дополнительно восстанавливаете по 2 ПЗ за каждую кость, бросаемую при лечении. Вы получаете бонус +2 ко всем испытаниям против смертельных эффектов. К сожалению, вы также получаете +1 урон от оружия из холодного железа (хотя сами можете сражаться оружием из холодного железа без особого дискомфорта).

Хаматулацу (боевая)

Вы овладели смертоносным боевым искусством, вдохновлённым кошмарными атаками шипастого дьявола.

Требования: Мастер кулачного боя, Уверенное владение оружием (безоружный удар).

Преимущества: ваши безоружные атаки наносят дробящий или колющий урон. Атакуя противника, вы сами решаете, какой тип урона нанести, но каждый раз можно выбрать лишь один. Если безоружной атакой вы наносите противнику колющий урон критическим ударом, дополнительная боль

от удара дезориентирует его на 1 раунд (или ошеломяет на 1 раунд, если цель уже дезориентирована). Повторные критические удары по тому же противнику не повышают длительности состояния дезориентации или ошеломления.

Примечание: монах может взять Хаматулацу на 6 уровне в качестве дополнительной черты взамен обычных, даже если он не соответствует требованиям этой черты. Этому боевому стилю, как правило, обучают только женщин в монастыре Сестёр Золотой Эринии.

Шифрованные письма

Изучая длиннейшие древние мистические письма, вы придумали более удобный способ записи заклинаний. Как и Шифромагия, Шифрованные письма были изобретены шифромагами из Ридлпорта, но недавно распространились по Внутреннему морю.

Требования: Знание (магия) 1, Колдовство 1, Языкознание 1, книга заклинаний (особенность класса).

Преимущества: любое заклинание, которое вы записываете в свою книгу заклинаний, стоит в два раза дешевле обычного и занимает в половину меньше места (округляя вверх). На то, чтобы вписать заклинание в книгу, вам требуется всего 10 минут / круг (для фокусов 5 минут).

Шифромагия

Благодаря знакомству с рунами и тайнами древних чар вы нашли способ извлечь ещё больше могущества из магических писаний. Эти необычные приёмы когда-то разработали шифромаги из Ридлпорта, но с тех пор они распространились по всему региону Внутреннего моря.

Требования: Инт 15, Написание свитков.

Преимущества: если вы творите заклинание со свитка, его УЗ увеличивается на 1. Это преимущество распространяется на свитки, созданные вами. Кроме того, вы получаете бонус +2 к проверкам УЗ при активации свитков с более высоким УЗ, чем ваш собственный.

Эрмейская кровь

Вы являетесь потомком человека, приглашённого жить в Эрмею, или плодом незаконного союза эрмейца с иностранцем.

Требования: можно взять только на 1 уровне.

Преимущества: вы можете этого и не знать, но в ваших жилах течёт кровь великих предков. Выберите два навыка, связанные с одной характеристикой. Эти навыки всегда будут для вас классовыми. Возможно, за вами придут агенты Эрмеи — чтобы оценить, достойны ли вы приглашения, или чтобы устранить последствия недостойной интрижки, по усмотрению ведущего.

Эрудит

Вы выпускник одного из многочисленных высших учебных заведений Внутреннего моря.

Преимущества: выберите любые два навыка Знания. Вы получаете к ним бонус +2. Если у вас 10 или больше пунктов в одном из этих навыков, бонус для него увеличивается до +4.

Снаряжение

Искатели приключений в регионе Внутреннего моря пользуются разными видами оружия, брони и снаряжения, помимо тех, что представлены в «Основной книге правил».

ОРУЖИЕ

Эти виды оружия известны по всему региону.

Боевая бритва: с виду это оружие похоже на громадную бритву или выкидной нож. Поскольку боевая бритва прячется в рукоятку, ей не нужны ножны, отчего её легко скрыть. Это даёт вам бонус +2 к проверкам Ловкости рук при попытке спрятать оружие на себе.

Дуэльный меч Алдори: этот слегка изогнутый меч длиной чуть более 3 футов можно использовать как особое оружие (в таком случае он считается длинным мечом). Но если у вас есть черта Обращение с экзотическим оружием (дуэльный меч Алдори), то можете использовать черту Фехтование и применять к проверкам попадания дуэльным мечом Алдори вашего размера модификатор Ловкости вместо модификатора Силы, несмотря на то что это не одноручное оружие. Также вы можете держать дуэльный меч Алдори двумя руками, чтобы добавлять 1,5 вашего модификатора Силы к урону.

Зазубренная сабля: традиционное оружие зловещих ассасинов Красного Богомола. Кривой зазубренный клинок может наносить глубокие раны. Зазубренную саблю можно использовать как особое оружие (тогда она считается длинным мечом). Но если у вас есть черта Обращение с экзотическим оружием (зазубренная сабля), то это оружие считается для вас одноручным при использовании парного оружия; для всех прочих целей зазубренная сабля классифицируется как полторное оружие ближнего боя.

Камнелом: грубый металлический боёк этого массивного молота венчает множество тупых шипов, концентрирующих силу мощного удара.

Клар: традиционное оружие шоанти представляет собой короткий клинок, привязанный к черепу рогатой рептилии. Атака кларом считается атакой шипованным щитом (см. «Основную книгу правил», стр. 168).

Лошадиный тесак: этот тесак, созданный гоблинами для сражений против всадников, — по сути своей алебарда с большим крюком.

Огрский крюк: огромный грубый металлический крюк с заострённым концом получил своё название в честь диких тварей, которые чаще всего им пользуются. Обычно такие крюки изготавливают огры, поэтому они имеют крупный размер и неудобны для большинства гуманоидов.

Платок с лезвиями: зная, что соблазнительные танцы могут пробудить в зрителях самые дурные черты, некоторые варисийки вплетают в свои платки бритвенно острые лезвия. Чтобы пользоваться платком с лезвиями, не раскрывая его смертоносной сущности, требуется особый навык, поэтому платок с лезвиями является экзотическим оружием. Если вы умеете обращаться с таким платком, то наносите 1d4 режущего урона любому существу, которое успешно вас захватило, пока платок на вас. Можете использовать черту Фехтование, чтобы применять к проверкам попадания платка с лезвиями вашего размера модификатор Ловкости вместо модификатора Силы, несмотря на то что это не одноручное оружие.

Собачий тесак: этот короткий кривой клинок — излюбленное оружие гоблинов. Они часто просверливают в нём многочисленные дырки, чтобы уменьшить вес. Если при проверке атаки собачьим тесаком выпадает 1, оружие ломается. Искусно сделанные и волшебные собачьи тесаки лишены этого изъяна. Большинство собачьих тесаков рассчитаны на существо небольшого размера.

Уруми: этот невероятно тонкий и гибкий клинок выглядит как стальной пояс. Он сродни металлическому кнуту, но способен рассекать плоть и держать удар не хуже кованого клинка. Созданный ради гибкости, уруми получает только половину урона при попытке его разрушить.

Шоантийские болас: эти болас действуют как обычные, но наносят смертельный урон вместо несмертельного.

ДОСПЕХИ

Эти виды брони подчиняются тем же правилам, что и доспехи, описанные в «Основной книге правил».



СОБАЧИЙ ТЕСАК,
ЗАЗУБРЕННАЯ САБЛЯ,
ПЛАТОК С ЛЕЗВИЯМИ

Оружие Внутреннего моря

Особое оружие	Цена	Урон (Н)	Урон (С)	Крит. удар	Дистанция	Вес	Тип	Свойства
<i>Одноручное оружие ближнего боя</i>								
Боевая бритва	8 зм	1d3	1d4	19-20/x2	—	1 фунт	Р	
Собачий тесак	8 зм	1d4	1d6	19-20/x2	—	1 фунт	Р	
<i>Полуторное оружие ближнего боя</i>								
Клар	12 зм	1d4	1d6	x2	—	6 фунтов	Р	
<i>Двуручное оружие ближнего боя</i>								
Камнемол	40 зм	1d10	2d6	x3	—	14 фунтов	Д	
Лошадиный тесак	10 зм	1d8	1d10	x3	—	12 фунтов	К или Р	длинное, сбивающее
Огрский крюк	24 зм	1d8	1d10	x3	—	10 фунтов	К	сбивающее
<i>Экзотическое оружие</i>								
<i>Полуторное оружие ближнего боя</i>								
Дуэльный меч Алдори	20 зм	1d6	1d8	19-20/x2	—	3 фунта	Р	
Зазубренная сабля	35 зм	1d6	1d8	19-20/x2	—	2 фунта	Р	
Уруми	30 зм	1d6	1d8	18-20/x2	—	6 фунтов	Р	
<i>Двуручное оружие ближнего боя</i>								
Платок с лезвиями	12 зм	1d4	1d6	x2	—	2 фунта	Р	разоружающее, сбивающее
<i>Дистанционное оружие</i>								
Шоантийские болас	15 зм	1d3	1d4	x2	10 футов	2 фунта	Д и К	сбивающее

Доспехи Внутреннего моря

Доспех	Цена	Модификатор		Штраф за доспехи	Вероятность провала мистического заклинания	Скорость		Вес¹
		брони/щита	Макс. Лвк			30 футов	20 футов	
Лёгкая броня								
Лиственная броня	500 зм	+3	+5	0	15%	30 футов	20 футов	20 фунтов
Тяжёлая броня								
Доспех Рыцаря Преисподней	2 000 зм	+9	+1	−5	35%	20 футов²	15 футов²	50 фунтов
Каменная броня	1 800 зм	+9	+1	−6	35%	15 футов²	10 футов²	75 фунтов
Полевая броня	1 200 зм	+7	+1	−5	35%	20 футов²	15 футов²	50 фунтов
Щиты								
Клар	12 зм	+1	—	−1	5%	—	—	6 фунтов

¹ Указан вес доспеха для персонажей среднего размера. Доспехи для персонажей небольшого размера весят вдвое меньше, крупного — вдвое больше.

² Если вы бежите в тяжёлой броне, ваша скорость увеличивается в три раза, а не в четыре, как обычно.

Доспех Рыцаря Преисподней: эти характерные доспехи — особый вид искусно сделанного полного латного доспеха. Когда такой доспех надет на персонажа с уровнями в престиж-классе Рыцаря Преисподней, он даёт дополнительные эффекты.

Каменный доспех: сотворённый дварфийскими мастерами из алхимически усиленных базальтовых плит, каменный доспех тяжёл и громоздок, но даёт невероятную защиту носителю. Обычно он предназначен для дварфов-друидов.

Клар: при защите клар действует как лёгкий деревянный или лёгкий стальной щит.

Лиственная броня: эльфы-друиды обрабатывают алхимическими составами особые листья и создают из них броню для своих воинов. Лиственная броня всегда искусно сделанная.

Полевая броня: эта тяжёлая броня аналогична полному латному доспеху, но легче по конструкции, жертвуя частью защиты ради большей гибкости и подвижности.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Огнестрельное оружие — особый вид оружия, изобретённый дварфами из Алькенстара и Оплота Донгуна.

До недавнего времени только дварфы знали секрет этого ужасного оружия и умели с ним обращаться. Однако в последние сто лет ружья стали медленно распространяться по региону Внутреннего моря. Из-за сложной конструкции и необходимости тщательного ухода они довольно дороги и потому доступны только очень богатым. Из-за непредсказуемости, частых осечек и взрывов этим оружием пользуются лишь отчаянные авантюристы.

Обращение с огнестрельным оружием: черта Обращение с экзотическим оружием (огнестрельное оружие) позволяет использовать любое представленное здесь огнестрельное оружие без штрафа. Персонаж без этой черты получает штраф -4 ко всем проверкам атаки огнестрельным оружием и увеличивает все значения осечек на 4.

Обращение с экзотическим оружием (огнестрельное оружие) позволяет использовать все виды огнестрельного оружия, но если вы берёте себе черту, влияющую на отдельный вид оружия (например, Уверенное владение оружием или Быстрая перезарядка), необходимо выбрать только один вид огнестрельного оружия (например, мушкет, многоствольный револьвер или пистолет), к которому эта черта будет относиться.

Огнестрельное оружие Внутреннего моря

Оружие	Цена	Урон (Н)	Урон (С)	Крит. удар	Дистанция	Осечка	Ёмкость	Вес	Тип
<i>Одноручное огнестрельное оружие</i>									
Многоствольный револьвер	3 000 зм	1d6	1d8	×4	20 футов	1–2 (5 футов)	6	5 фунтов	Ди К
Пистолет	1 000 зм	1d6	1d8	×4	20 футов	1 (5 футов)	1	4 фунта	Ди К
<i>Двуручное огнестрельное оружие</i>									
Мушкет	1 500 зм	1d10	1d12	×4	40 футов	1–2 (5 футов)	1	9 фунтов	Ди К
<i>Осадное огнестрельное оружие</i>									
Пушка	6 000 зм	4d6	6d6	×4	100 футов	1 (20 футов)	1	3 000 фунтов	Ди К

Ёмкость: определяет число выстрелов, которое можно произвести из данного оружия. Вы можете стрелять столько раз за раунд, сколько у вас есть атак, но не больше указанной здесь ёмкости. Ёмкость часто равна числу стволов.

Дистанция и проникание: броня, как естественная, так и рукотворная, вряд ли защитит от выстрела в упор. Если цель находится в пределах первого шага дистанции огнестрельного оружия, используйте КБ цели для атаки касанием. На следующих шагах дистанции атака проводится обычным образом (включая накапливающийся штраф –2 за каждый полный шаг дистанции). В отличие от других видов стрелкового оружия, большинство огнестрельного оружия имеет максимальную дальнбойность в пять шагов дистанции.

Зарядка огнестрельного оружия: для зарядки одноручного огнестрельного оружия требуется одно основное действие, для зарядки двуручного огнестрельного оружия — действие полного хода. Зарядка пушки занимает три действия полного хода. Зарядка огнестрельного оружия провоцирует внеочередную атаку. Черта Быстрая перезарядка уменьшает время зарядки одноручного и двуручного огнестрельного оружия, но не пушек. Для зарядки одноручного или двуручного огнестрельного оружия обычно требуется 1 пуля и 1 порция дымного пороха. Осадные огнестрельные орудия, как правило, заряжают ядром и несколькими порциями дымного пороха. Боеприпасы к огнестрельному оружию нельзя смазывать ядом.

Осечки: если при проверке атаки огнестрельным оружием выпадает результат в пределах значений его осечки, оружие даёт осечку, даже если в обычной ситуации вы бы попали по цели. При осечке вы промахиваетесь, а само оружие ломается. Значение осечки для сломанного огнестрельного оружия повышается на 4. Если сломанное оружие даёт осечку снова, то оно взрывается. При взрыве оружие уничтожается. Выберите один угол вашей клетки — там будет находиться центр взрыва. У каждого огнестрельного оружия есть радиус взрыва, он указан в скобках после значения осечки. Все в пределах этого радиуса (включая владельца оружия) получают урон, как если бы в них попали из данного оружия; испытание Реакции со СЛ 12 снижает урон вдвое.

ВИДЫ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

Большинство огнестрельного оружия в регионе Внутреннего моря принадлежит к одному из следующих четырёх видов.

Многоствольный револьвер: это самое продвинутое оружие, какое можно найти вне мастерских Алькенстара. У него шесть стволов вместо одного. Между выстрелами блок стволов можно быстро вращать вручную, чтобы выстрелить шесть раз без перезарядки. Полная перезарядка многоствольного револьвера занимает в шесть раз больше времени, чем зарядка пистолета, поскольку перезарядка каждого ствола — это отдельное основное действие. Каждый ствол заряжают одной пулей и одной порцией дымного пороха.

Мушкет: это крупное огнестрельное оружие стреляет крупнокалиберными пулями и имеет куда большую дальность, чем пистолет. Боеприпасы к мушкету — пуля и одна порция дымного пороха.

Пистолет: однозарядный пистолет — самое распространённое огнестрельное оружие в регионе Внутреннего моря. Но оно всё равно достаточно редкое, и большинство его не то что ни разу не держали в руках, но даже не видели. В качестве боеприпасов для пистолета требуются одна пуля и одна порция дымного пороха.

Пушка: одно из самых крупных огнестрельных орудий. Пушки стреляют металлическими ядрами со страшным грохотом. Большинство пушек, конечно, слишком тяжелы, чтобы существа среднего размера могли их использовать как личное оружие. Пушку заряжают пушечным ядром и 10 порциями дымного пороха.



ДЫМНЫЙ ПОРОХ

ПОХОДНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Жители Авистана и Гарунда разработали всевозможное уникальное снаряжение для особых нужд.

Духи/одеколон: духи или одеколон — обычный аксессуар для тех, кто не желает дурно пахнуть. Экзотические ароматы продают в пузырьках по 10 порций. Каждая порция держится 24 часа — на это время носитель получает бонус +2 (ситуативный) ко всем проверкам Дипломатии (кроме сделанных против существ, на которых, по решению ведущего, запахи не влияют).

Дымный порошок: дымный порошок — главное взрывчатое вещество для огнестрельного оружия, но в больших количествах он может быть ещё более разрушительным. Одной

порции дымного пороха достаточно для одного выстрела из большинства видов одноручного и двуручного огнестрельного оружия, а для выстрела из пушки нужно 10 порций. Дымный порох часто хранят и перевозят в бочонках, вмещающих 100 порций, но в таких объёмах порох становится опасным. От огня, электричества или искры от осечки дымный порох может взорваться — один взорвавшийся бочонок наносит 5d6 урона огнём любому в радиусе 20 футов (испытание Реакции со СЛ 15 снижает урон вдвое).

Жарокамень: круглый или овальный камень из вулканического стекла, алхимически обработанный для усиления его природных тепловыделяющих свойств. Он даёт достаточно тепла, чтобы обогреть комнату даже самой лютый зимой. Один жарокамень обогревает 20-футовый квадрат, поддерживая комфортную температуру в лютый мороз (ниже -30°С), или 40-футовый квадрат в сильный холод (от -30 до -15°С). Жарокамень активируется ударом по любой твёрдой поверхности, после чего он даёт тепло в течение 24 часов. Теплом от жарокамня нельзя нанести урон или приготовить пищу.

Знамя: цветной стяг с гербом или символом страны или организации. Персонаж с чертой Знаменосец, держащий в руках знамя, может дать дополнительные боевые бонусы оказавшимся рядом союзникам. Ношение знамени требует свободной руки.

Колода Харо: это традиционная колода карт для гадания, используемая варисийскими предсказателями и провидцами. Колода состоит из 54 карт шести мастей (по девять карт каждой масти). Масти соответствуют шести характеристикам (молот — Сила, ключ — Ловкость, щит — Выносливость, книга — Интеллект, звезда — Мудрость, корона — Харизма). Разные карты в пределах масти соответствуют одному из девяти мировоззрений, что отражает положение символа на лице карты. Кроме того, у каждой карты есть собственное уникальное название, не зависящее от масти и мировоззрения.

Гадание (попытка увидеть будущее конкретного существа) занимает 2d4 минуты. Точный результат любого гадания определяет ведущий — для этого он может воспользоваться настоящей колодой Харо (доступна на paizo.com).

Если реальной колоды Харо у вас нет, а определить масть и/или мировоззрение карты нужно, можете для этой цели взять игральные кости. Бросьте 1d6 для определения масти (1 — молот, 2 — ключ, 3 — щит, 4 — книга, 5 — звезда, 6 — корона) и 1d10 для определения мировоззрения (1 — ПД, 2 — НД, 3 — ХД, 4 — ПН, 5 — Н, 6 — ХН, 7 — ПЗ, 8 — НЗ, 9 — ХЗ, 10 — перебросьте).

«Летопись Искателей»: существует много томов и выпусков «Летописи Искателей». Если использовать её для поиска информации (это действие обычно занимает

1d4 полных раунда), летопись даёт бонус +2 (ситуативный) к проверкам определённого навыка Знания. Каждая «Летопись Искателей» даёт бонус к своему типу Знания, но, независимо от типа, все книги стоят одинаково.

Пороховница: пороховница вмещает до 10 порций дымного пороха. Зарядка огнестрельного оружия без пороховницы требует черты Обращение с экзотическим оружием (огнестрельное оружие). Дымный порох, хранящийся в пороховнице, защищён от взрыва при контакте с огнём, электричеством или из-за осечки.

Пуля: как правило, пуля представляет собой маленький шарик из свинца или иного металла. Пролетевшая мимо цели пуля разрушается.

Пушечное ядро: боеприпас для пушки и многих других осадных орудий. На то, чтобы поднять или достать пушечное ядро, средние и небольшие существа тратят сопутствующее действие, а для существ крупного размера или больше это свободное действие.

Слёзы Размира: последователи Размира используют много рычагов для управления населением, но самый коварный из них — слёзы Размира. Эта алхимическая смесь содержит слабые наркотики и галлюциногены, придающие сил и дающие нечувствительность к боли. Вызывает сильную зависимость. Тем, кто их ещё не пробовал, слёзы Размира раздают бесплатно, но со временем жрецы начинают требовать плату — до 10 зм за дозу с пристрастившегося к субстанции богача. (Правила по наркотикам и наркотической зависимости — см. *Pathfinder RPG GameMasteryGuide*, стр. 236–237.)



КОЛОДА ХАРО

СЛЁЗЫ РАЗМИРА

Тип: пища; **Зависимость:** сильная; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18.

Действие: 1 час; бонус +1 (алхимический) к Выносливости, штраф -2 к проверкам навыков, связанных с Мудростью.

Урон: 1d2 урона Выносливости.

Походное снаряжение Внутреннего моря

Предмет	Цена	Вес
Духи, обычные	1 зм / порция	—
Духи, экзотические	100 зм / порция	—
Дымный порох (бочонок)	1 000 зм	5 фунтов
Дымный порох (порция)	10 зм	—
Жарокамень	20 зм	1 фунт
Знамя	10 зм	3 фунта
Колода Харо	100 зм	—
«Летопись Искателей»	50 зм	1 фунт
Пороховница	3 зм	1 фунт
Пуля	1 зм	—
Пушечное ядро	30 зм	25 фунтов
Слёзы Размира	25 зм	—

Заклинания

Заклинатели Внутреннего моря находятся в постоянном поиске новых способов применения магии. Кое-кто ищет забытые или непонятные заклинания в древних подземельях, а другие пытаются изобретать и воплощать собственные. Ниже перечислено некоторое количество заклинаний из региона Внутреннего моря, от мистических до сакральных, от атакующих до защитных.

АДСКОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

Школа: воплощение (исцеление) [зло]; **Круг:** ведьма 1, волшебник / чародей 1, жрец 1, колдун 1, призыватель 1.

Время сотворения: 1 раунд.

Компоненты: С, Ж, Р [1 капля крови дьявола или 1 порция нечестивой воды].

Дистанция: касание.

Цель: существо, которого коснулись.

Длит.: 1 минута.

Испытание: Воли отменяет (безвредно); **Устойчивость к магии:** да (безвредно).

Смазав раненое существо кровью дьявола или нечестивой водой, вы даёте ему быстрое исцеление 1. Эта способность не может исцелить урон, нанесённый серебряным оружием, оружием с добрым мировоззрением или заклинаниями и эффектами с дескриптором «добро». На время действия заклинания цель определяется как злое существо и может ощущать злую магию, однако на постоянное мировоззрение цели это заклинание не влияет.

АДСКОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ, ВЫСШЕЕ

Школа: воплощение (исцеление) [зло]; **Круг:** ведьма 4, волшебник / чародей 4, жрец 4, колдун 4, призыватель 4.

Это заклинание действует аналогично *адскому исцелению*, только цель получает быстрое исцеление 4 и определяется как злой жрец.

АУРА ЖАДНОСТИ

Школа: преграждение; **Круг:** бард 5, ведьма 5, волшебник / чародей 5.

Время сотворения: 1 раунд.

Компоненты: С, Ж.

Дистанция: на себя.

Область: эманация радиусом 25 футов с центром на вас.

Длит.: 1 раунд / УЗ (П).

Испытание: нет; **Устойчивость к магии:** нет.

Каждый раз, когда безвредное (что указано в его испытании) заклинание не выше 3 круга сотворяется

в области действия *ауры жадности*, вы можете по своему усмотрению немедленно получить бонусы от этого заклинания, как если бы оно было нацелено на вас. При этом намеченная цель также получает эффект заклинания. Скопированное заклинание даёт вам бонусы, только если заклинатель находится в области *ауры жадности*. Каждый раз, когда *аура жадности* копирует эффект заклинания, продолжительность действия *ауры жадности* сокращается на количество раундов, равное кругу заклинания, эффект которого копируется. Ходят слухи, что это необычное заклинание изобрела тысячи лет назад рунная властительница Белимариус, всегда завидовавшая чужим способностям.

БРОНЯ ГОРУМА

Школа: превращение; **Круг:** жрец / оракул 1, инквизитор 1, колдун 1.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж, Р [1 железный шип].

Дистанция: касание.

Цель: 1 металлический доспех или 1 металлический щит.

Длит.: 10 минут / УЗ.

Испытание: Стойкости отменяет (безвредно);

Устойчивость к магии: да (безвредно).

Выбранный доспех или щит обрастает тысячами мелких железных шипов, как дикобраз. Они не вредят носителю брони (хотя чтобы надеть или снять броню с таким эффектом, нужно в два раза больше времени), но действуют как шипы на доспехе или щите (в зависимости от предмета). Любое существо, атакующее естественным оружием носителя такого доспеха/щита, получает 1 колющий урон за каждое попадание. На 5 уровне шипы получают бонус +1 (усиление) к проверкам атаки и урона; на 10 уровне этот бонус повышается до +2. На 15 уровне шипы также получают свойство *бунтарские*.

ВИДЕНИЕ ЛАМАШТУ

Школа: иллюзия (фантазм) [зло, разум]; **Круг:** ведьма 7, жрец / оракул 7, инквизитор 6.

Время сотворения: 10 минут (см. описание).

Компоненты: С, Ж.

Дистанция: неограниченная.

Цель: 1 живое существо.

Длит.: мгновенное.

Испытание: Воли отменяет (см. текст); **Устойчивость к магии:** да.

Действует аналогично заклинанию *кошмар*. Помимо этого, когда цель пробуждается от *кошмара*, вы можете

применить к ней второе заклинание. Вы должны заранее подготовить второе заклинание и сотворить его сразу после *видения Ламашту* (время сотворения двух заклинаний складывается). Второе заклинание начинает действовать, как только цель пробудится от беспокойного сна. За *кошмаром* может следовать любое заклинание, при условии что оно 6 круга или ниже, действует на одну цель (ту же, на которую направлен *кошмар*) и не наносит урона ПЗ. Для *видения Ламашту* не имеет значения дистанция второго заклинания, таким образом можно совершить даже атаку касанием (но чтобы поразить цель, вы должны успешно провести атаку касанием, причём касание должно вписываться в сюжет *кошмара*). Цель может пройти испытание против второго заклинания, если оно предполагает испытание. Например, жрец Ламашту в рамках *видения Ламашту* может наложить *проклятие*, но не *стену лезвий* (действует на область), *уничтожение* (слишком высокий круг) или *нанесение серьёзных ранений* (наносит урон ПЗ).

ВОДЫ ЛАМАШТУ

Школа: воплощение (созидание); **Круг:** алхимик 2, ведьма 3, друид 3, жрец 3.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж, Р (толчёный янтарь на 250 зм).

Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ).

Эффект: до 1 глотка вод Ламашту / 2 УЗ.

Длительность: мгновенное.

Испытание: Стойкости ослабляет;

Устойчивость к магии: нет.

Это заклинание создаёт то, что кажется чистой прозрачной водой, но на самом деле представляет собой зловонную жидкость, известную как *воды Ламашту*. Жидкость действует аналогично нечестивой воде (см. *осквернение воды*). Кроме того, существо, которое помазали или напоили этой водой, должно пройти испытание Стойкости (существо, испившее *вод Ламашту*, получает штраф -4 к испытанию против эффектов этой жидкости). При успехе существу резко становится плохо, его начинает рвать этой водой и оно становится дезориентированным на 1d4 раунда. Провал испытания означает, что вода подействовала. Тогда жертва сходит с ума, получая 1d6 урона Интеллекту, а её тело скрючивается и деформируется (1d6 урона Ловкости). Под действием этого эффекта Ловкость и Интеллект жертвы не могут опуститься ниже 1. Заклинание создаёт примерно 2 унции *вод Ламашту* — этого хватает на один глоток или на одно использование в качестве метательного оружия (если налить в бутылку). Воду можно приготовить с запасом и хранить бесконечно долго, но её нельзя сотворить внутри существа. При длительном применении такой воды — например, если несколько месяцев

пить только её — появляются дополнительные эффекты, в том числе частичное или полное превращение в чудовище, на усмотрение ведущего (такие мутации почти никогда не бывают полезными).

ГАДАНИЕ

Школа: прорицание; **Круг:** бард 3, ведьма 3, волшебник / чародей 3.

Время сотворения: 10 минут.

Компоненты: С, Ж, Ф (колода Харо).

Дистанция: касание.

Цель: одно существо.

Длит.: 1 день / УЗ или пока предсказание не исполнится.

При помощи колоды Харо вы предсказываете судьбу себе или кому-либо ещё. Если вы гадаете для другого существа, то должны находиться рядом с ним во время сотворения заклинания. Гадание должно описывать один набор событий или последовательность действий (например, «охота на короля пиратов» или «путешествие к Змеиной Стене за волшебным мечом»), которые цель заклинания намеревается предпринять в любой момент, пока длится заклинание.

Если у вас есть колода Харо, сотворяя заклинание, вытяните из неё девять карт. Если нет, можете моделировать этот процесс, бросив d6 и d10 для каждой из девяти карт, как указано на стр. 293 этой книги. Запишите характеристики и мировоззрение всех карт. Каждая карта даёт бонус (удача) или штраф к определённому типу проверки d20. Значение штрафа или бонуса зависит от того, насколько мировоззрение карты близко к мировоззрению цели. Если мировоззрения совпадают, карта даёт бонус +2 (удача) к проверке, соответствующей масти. Если мировоззрения карты и цели противоположны (см. ниже), карта даёт штраф -1 к соответствующей проверке. Во всех остальных случаях карта приносит бонус +1 (удача) к соответствующей проверке.

Хотя штрафы ко всем соответствующим проверкам сохраняются, пока длится *гадание*, бонусы являются одноразовыми, и цель гадания может в любое время применить их к связанной с картой проверке. Соответствующий бонус можно использовать уже после броска костей, но это следует сделать до того, как результат броска станет известен. Поскольку все бонусы, даваемые *гаданием*, являются бонусами удачи, они не складываются друг с другом. Штрафы, напротив, суммируются. Как только вы потратите все бонусы от *гадания* или истечёт срок действия (длительность) заклинания, все штрафы снимаются.

На одно существо может одновременно действовать только одно *гадание*. Если совершить второе *гадание*, пока действует первое, новое *гадание* не срабатывает.

Пясти и соответствующие проверки

Масть	Проверки
Молот (Сил)	Проверки атаки (дистанционной и в ближнем бою)
Ключ (Лвк)	Испытания Реакции
Щит (Вын)	Испытания Стойкости
Книга (Инт)	Проверки навыков
Звезда (Мдр)	Испытания Воли
Корона (Хар)	Любые броски d20

Противоположные мировоззрения

Мировоззрение	Противоположность
ПД	ХЗ
НД	НЗ
ХД	ПЗ
ПН	ХН
Н	ПД, ПЗ, ХД или ХЗ (выбрать одно при сотворении заклинания)
ХН	ПН
ПЗ	ХД
НЗ	НД
ХЗ	ПД

МЕЖПЛАНЕТНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Школа: воплощение (телепортация); **Круг:** ведьма 9, волшебник / чародей 9, жрец / оракул 9.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С.

Дистанция: на себя и касание.

Цель: вы сами и предметы или согласные существа, которых вы коснулись.

Длит.: мгновенное.

Испытание: нет и Воли отменяет (предмет).

Устойчивость к магии: нет или да (предмет).

Это заклинание действует как телепортация, за исключением того, что здесь нет ограничения по дистанции и вам не нужно заранее видеть место назначения, но вы должны хорошо знать, в какой именно мир хотите попасть («Верчес» — приемлемо, но «обитаемый мир рядом с яркой звездой» не работает). Если вы хотите переместиться в определённое место на планете, то безошибочно туда попадёте. В ином случае вы окажетесь в случайном месте, где в данный момент вашей жизни ничто не угрожает. Если в пункте назначения опасных мест нет, заклинание просто не работает.

МЕСТЬ ЛЮБЯЩИХ

Школа: очарование (принуждение) [разум]; **Круг:** бард 3, ведьма 3, волшебник / чародей 3, жрец / оракул 3.

Время сотворения: 1 минута.

Компоненты: С, Р (ювелирное украшение стоимостью минимум 100 зм).

Дистанция: касание.

Цель: существо, которого коснулись.

Длит.: до 1 дня / УЗ (П) или пока не работает.

Испытание: Воли отменяет (безвредно); **Устойчивость к магии:** да (безвредно).

Вы наполняете себя или любимого мстительной яростью, направленной против выбранного врага — это должно быть существо, каким-то образом причинившее вам зло. Сотворив это заклинание на себя, в следующем сражении с выбранным врагом вы получаете преимущества заклинания *ярость*. Если вы творите это заклинание на любимого/любимую, он/она получает бонусы заклинания *ярость*, когда в следующий раз будет сражаться с вашим врагом. В таком случае заклинание должно быть сотворено в течение 1 часа после любовной встречи. Эффект *ярости* длится 1 раунд / УЗ. Если существо, активирующее заклинание *ярость*, является вашим любовником или бывшим любовником, бонусы от заклинания *ярость* удваиваются. Данное заклинание считается *заготовкой* — в том, что касается попыток сотворения нескольких *заготовок* одновременно (см. «Основную книгу правил»). Приверженцы культа Калистрии очень любят это заклинание, многие пользуются им при любой возможности.

НЕСОКРУШИМОЕ СЕРДЦЕ

Школа: очарование (принуждение) [разум]; **Круг:** бард 1, ведьма 1, жрец / оракул 1, паладин 1, следопыт 1.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж.

Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ).

Цель: 1 существо.

Длит.: 1 раунд / УЗ.

Испытание: Воли отменяет (безвредно); **Устойчивость к магии:** да (безвредно).

Цель получает бонус +4 (боевой дух) к испытаниям против воздействующих на разум эффектов, связанных с негативными эмоциями (например, *сокрушительное отчаяние*, *ярость* или эффекты ужаса) или заставляющих причинить вред союзнику (например, *замешательство*). Если на момент сотворения заклинания к цели уже применён такой эффект, то на время действия заклинания этот эффект подавляется. Оно не влияет на воздействующие на разум эффекты, связанные с позитивными эмоциями (например, *надежда* или способность барда песней отваги). Существо, находящееся под действием этого заклинания, можно обворожить или иным образом подчинить своей воле. Но если такое существо получает приказ навредить или иным образом противостоять своему настоящему союзнику, оно может совершить новое испытание против этого эффекта. В таком случае оно может пройти это испытание дважды и выбрать лучший результат. Заклинание *спокойствие* нейтрализует и рассеивает *несокрушимое сердце*.

ОБЛИК ВРЕДИТЕЛЯ I

Школа: превращение (полиморфизм); **Круг:** ведьма 3, волшебник / чародей 4, друид 3.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж, Р (частица существа, чей облик вы хотите принять).

Дистанция: на себя.

Цель: вы сами.

Длительность: 1 минута / УЗ.

Сотворив это заклинание, вы принимаете облик любого небольшого или среднего существа с типом «вредитель». Если такое существо обычно имеет какую-либо из перечисленных ниже способностей, вы её тоже получаете: лазание 30 футов, полёт 30 футов (средняя маневренность), плавание 30 футов, ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, нюх и выпад. *Облик вредителя I* не даёт полной невосприимчивости к эффектам, воздействующим на разум, но вы получаете бонус +2 (сопротивляемость) ко всем испытаниям против этих эффектов.

Небольшой вредитель: приняв облик небольшого вредителя, вы получаете бонус +2 (размер) к Ловкости и бонус +2 (естественная броня) к КБ.

Средний вредитель: приняв облик среднего вредителя, вы получаете бонус +2 (размер) к Силе и бонус +3 (естественная броня) к КБ.

ОБЛИК ВРЕДИТЕЛЯ II

Школа: превращение (полиморфизм); **Круг:** ведьма 4, волшебник / чародей 5, друид 4.

Это заклинание действует как *облик вредителя I*, но позволяет принимать облик маленького или крупного существа с типом «вредитель». Если такое существо обычно имеет какую-либо из перечисленных ниже способностей, вы её тоже получаете: рытьё 30 футов, лазание 60 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность), плавание 60 футов, ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, вибросенсорность 30 футов, нюх, кровопийца, сдавливание, захват, выпад, яд, притягивание, затаптывание и паутина. *Облик вредителя II* не даёт полной невосприимчивости к эффектам, воздействующим на разум, но вы получаете бонус +4 ко всем испытаниям против этих эффектов.

Маленький вредитель: приняв облик маленького вредителя, вы получаете бонус +4 (размер) к Ловкости, штраф -2 к Силе и бонус +1 (естественная броня) к КБ.

Крупный вредитель: приняв облик крупного вредителя, вы получаете бонус +4 (размер) к Силе, штраф -2 к Ловкости и бонус +5 (естественная броня) к КБ.

ПАМЯТЬ ПРЕДКОВ

Школа: прорицание; **Круг:** алхимик 5, друид 4, жрец / оракул 5.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж.

Дистанция: на себя.

Цель: вы сами.

Длит.: 1 раунд / УЗ.

Сотворив это заклинание, вы открываете разум обширному опыту предков в надежде узнать нечто важное о ситуации, в которой оказались. Вероятность найти в памяти предков нужную информацию составляет 70% + ваш уровень заклинателя. При неудаче вы просто получаете бонус +5 (интуитивный) ко всем проверкам связанных с Интеллектом навыков на то время, пока действует заклинание.

Успех означает не только бонус +5 (интуитивный) ко всем проверкам навыков, связанных с Интеллектом, но и то, что один из ваших предков сталкивался с подобной ситуацией. В этом случае ведущий даёт вам некую особую информацию, чтобы помочь решить проблему.

Например, персонаж может глубоко под землёй столкнуться с глиняным големом и обнаружить, что на это существо его волшебное оружие и заклинания не действуют. Успешно сотворив *память предков*, он «вспоминает» нужный тип оружия и заклинания против таких существ.

ПОГРЕБАЛЬНАЯ ПЕСНЬ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

Школа: иллюзия (тьма); **Круг:** бард 6.

Время сотворения: 1 полный раунд.

Компоненты: С, Ж, Ф (жетон мёртвого Рыцаря Преисподней или экземпляр либретто челийской оперы — и то, и другое стоимостью минимум 100 эм).

Дистанция: 120 футов.

Эффект: линия длиной 120 футов и шириной 10 футов.

Длит.: мгновенное.

Испытание: Реакции уменьшает урон вдвое; **Устойчивость к магии:** да.

Исполняя фрагмент из челийской оперы «Триумф Рыцарей Преисподней», вы можете вызвать призрачную иллюзию конных Рыцарей Преисподней, затаптывающих ваших врагов копытами своих скакунов. Призрачные рыцари возникают в вашей клетке и скачут в указанном вами направлении, нанося всем существам на своём пути 1d6 урона за каждый УЗ (максимум 20d6). Половина этого урона — от холода, половина — от мистической силы, против которой не действует устойчивость или невосприимчивость к холоду. Призрачные рыцари не могут проходить сквозь силовые эффекты или барьеры, преграждающие путь бестелесным существам или нежити.

ТЕЛЕПОРТАЦИОННАЯ ЛОВУШКА

Школа: преграждение; **Круг:** волшебник / чародей 7.

Время сотворения: 10 минут.

Компоненты: С, Ж, Р (истолчённые магнетит и серебро стоимостью 100 зм за куб 40×40×40 футов).

Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / УЗ).

Область: куб 40×40×40 футов / УЗ (Ф).

Длит.: 1 день / УЗ.

Испытание: Воли отменяет; **Устойчивость к магии:** да.

Телепортационная ловушка ограждает некую область от телепортации: все попытки телепортации сюда или отсюда она перенаправляет в точку, которую вы определите при сотворении заклинания. Точкой назначения должно быть открытое место на твёрдой поверхности. Область действия заклинания включает стены и прочие твёрдые или жидкие объекты, так что противник не сможет обойти ловушку, телепортировавшись в стену или другим подобным образом. Существо, попавшее под действие *телепортационной ловушки*, может отменить эффект, если успешно пройдёт испытание Воли. При успехе это существо вообще никуда не телепортируется (но считается, что эффект телепортации был применён) — ни в желаемую точку, ни в точку выброса *телепортационной ловушки*. Проверка Знания (магия) со СЛ 27 позволяет этому существу распознать наличие *телепортационной ловушки*, но не показывает её точки назначения.

По вашему усмотрению действие *телепортационной ловушки* может не распространяться на ту или иную группу существ — например, с определённым мировоззрением, типом, имеющих при себе определённый предмет или знающих пароль (но это работает только при телепортации из области заклинания, а не в неё). Вы выбираете этот вариант и задаёте условия, когда творите заклинание. Слишком сложные условия могут привести к полному провалу. Также вы можете сотворить

несколько *телепортационных ловушек* и объединить их, чтобы охватить большую область. Это позволит направлять телепортируемых существ из области действия объединённых заклинаний в одну и ту же точку.

За 7000 зм *телепортационную ловушку* можно сделать постоянной. На комплекс *телепортационных ловушек* с общей точкой назначения достаточно одного заклинания *постоянство*, но за каждое отдельное заклинание придётся заплатить полную стоимость.

Искатели из Великой Ложи оградили *телепортационными ловушками* несколько ключевых помещений и отправляют всех незваных гостей в маленький флигель с тюремными камерами. Как минимум в одной гробнице Шепчущего Деспота тоже использовано это заклинание — оно перебрасывает расхитителей гробниц прямо в глухие каменные мешки, где они и умирают долгой мучительной смертью от голода и жажды.

ЩИТ ЦВЕТКА ЗАРИ

Школа: разрушение [добро, огонь, свет]; **Круг:** бард 4, жрец / оракул 4, колдун 4, паладин 4, следопыт 4.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж, СФ.

Дистанция: на себя.

Цель: вы сами.

Длит.: 1 раунд / УЗ.

Испытание: см. описание; **Устойчивость к магии:** нет.

Вы создаёте вокруг одной руки диск солнечного света. Любое существо, атакующее вас в ближнем бою, наносит вам обычный урон, но само получает 1d6 урона огнём + 1 урон за УЗ (максимум +15). Существа с длинным оружием не подвержены этому урону. Щит создаёт освещение, аналогичное заклинанию *вечный свет*. Вы можете поддерживать только одно такое заклинание одновременно. Эффект от него не суммируется с подобными наносящими урон заклинаниями с аурой, такими как *огненный щит*.

Волшебные предметы

За прошедшие века заклинатели изобрели бесчисленное множество диковинных и чудесных предметов, но ещё больше их было утрачено. Ниже представлено несколько волшебных предметов из региона Внутреннего моря, от сравнительно мелких безделушек до настоящих артефактов.

АМУЛЕТ КОНТРОЛЯ НАД АЛУУМОМ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 20

Категория: шея;

Цена: 20 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

В эту подвеску вставлен пылающий кристалл с вытравленными на нём тонкими рунами. Такие амулеты, весьма востребованные на чёрном рынке, создают Переговорщики Катапеша для управления конструкциями, известными как алуумы. Незаконное обладание амулетом контроля над алуумом считается в Катапеше тяжким преступлением — за него полагается несколько десятков лет тюрьмы, ссылка или даже смерть. Каждый амулет контроля над алуумом настроен на конкретного алуума, но магия амулета позволяет ему в какой-то мере действовать и против других алуумов. Обладатель амулета может приказывать алууму, на которого этот амулет настроен, подобно тому, как гуманоиды управляют при помощи заклинания *подчинение гуманоида*. Данный эффект действует и на других алуумов, но они могут противостоять ему, успешно пройдя испытание Воли со СЛ 16. Если алуум проваливает испытание, он становится «рабом» амулета, а прежний алуум освобождается от власти волшебной вещицы — амулет контроля над алуумом может быть настроен одновременно только на одного алуума. Если обладатель амулета прикажет подвластному алууму напасть на Переговорщика или на кого-либо из правительства и армии Катапеша либо повредить любое строение в городе Катапеш, это рассматривается как действие, противоречащее природе алуума, и позволяет алууму пройти ещё одно испытание с бонусом +2, чтобы противостоять влиянию амулета. Если алуум успешно проходит испытание, он больше не подчиняется амулету и, как правило, нападает на того, кто пытался отдать ему приказ.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, Создание конструкций, *вместилище для души*; **Стоимость:** 10 000 зм



МАСКА
БОГОМОЛА

ЖИВИТЕЛЬНАЯ МАЗЬ

Аура: слабая некромантия; **УЗ** 3

Категория: нет; **Цена:** 300 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эту вонючую серую пасту обычно хранят в ёмкости из кости. Если смазать ею труп, это предохранит его от разложения на 5 дней, подобно действию заклинания *посмертный покой*. Если смазать такой мазью материальное существо-нежить, она на 5 дней восстановит его прижизненный облик. Мазь не влияет на способности существа, но даёт ему бонус +10 (ситуативный) к проверкам Маскировки, чтобы притвориться живым, и налагает штраф -5 на проверки Знания (религия) для определения вида нежити. Живительная мазь особенно популярна в Гебе, где многие влиятельные персоны рассматривают её как косметическое средство, помогающее скрыть жуткую правду немертвой плоти.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *посмертный покой*; **Стоимость:** 150 зм

ЗВЕРИНЫЙ ФЕТИШ

Аура: слабое очарование (принуждение); **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 7 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Изначально их изобрели келлидские шаманы в землях Владык Мамонтов, но со временем звериные фетиши распространились по всему региону Внутреннего моря. Они востребованы везде, где живут опасные животные. Звериные фетиши бывают разные, но, как правило, это небольшая фигурка, сплетённая из веточек, травы, бечёвки и косточек. Она имеет форму зверя, птицы, рептилии, амфибии или рыбы.

Звериный фетиш в какой-то мере защищает своего владельца от нападений животных и даёт бонус +1 (интуитивный) к КБ против всех животных. Кроме того, обладание звериным фетишем приносит бонус +4 (интуитивный) к проверкам понимания животных. Наконец, раз в день вы можете показать звериный фетиш животному той же группы, что и фетиш (зверю, птице, рептилии, амфибии или рыбе), чтобы использовать против него *подчинение животного*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *невидимость для животных*, *подчинение животных*; **Стоимость:** 3 750 зм

МАСКА БОГОМОЛА

Аура: слабое прорицание; **УЗ** 3

Категория: голова; **Цена:** 6 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Маска богомола — традиционный головной убор ассасинов Красного Богомола, созданный для того, чтобы скрывать лицо и придавать ещё более жуткий вид своему обладателю. Маска богомола даёт в день 3 заряда, которые можно использовать для получения дополнительных бонусов. Каждый заряд даёт один из следующих бонусов: ночное зрение 60 футов, эффект заклинания увидеть невидимое, эффект заклинания зрение некроманта или бонус +5 (мастерство) к проверкам Внимания. После того как заряд истрачен, вызванный им эффект длится 30 минут, а потом пропадает. Несколько эффектов могут быть активны одновременно. Заряды автоматически восстанавливаются через 24 часа.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, зрение некроманта, ночное зрение, увидеть невидимое; **Стоимость:** 3 000 зм

МАСКА ГОЗ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 8

Категория: голова; **Цена:** 8 000 зм;

Вес: 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Вскоре после возникновения Глаза Абендего фанатичное ответвление культа Гозрей, известное как Разжигатели Бурь, перебралось в этот регион. Они были уверены, что Глаз — проявление самого Повелителя Бурь. Верховные жрецы этой группы создали зачарованные маски, чтобы перемещаться по терзаемым штормами болотам. Однако Разжигатели Бурь не были готовы к буйству и злобе Сырых земель — и их самих, и их дом вскоре смыло с лица земли. Многие из этих характерных масок дошли до наших дней — их носят гуманоидные вожди и шаманы из племени кобото. Маски часто обезображены, превращены в морды чудовищ или демонов. Новые владельцы называют их масками гоз.

Маска гоз позволяет видеть сквозь туман, дым и прочие испарения, словно их нет (эта способность действует и под водой, давая способность видеть сквозь густой ил и прочие донные осадки). Кроме того, в маске вы считаетесь на одну категорию крупнее и получаете бонус +4 ко всем испытаниям против эффектов ветра. В маске гоз можно дышать под водой 1 час в день — это время не обязательно использовать подряд, его можно разбить на интервалы с шагом не менее 10 минут.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, дыхание под водой, управление ветрами; **Стоимость:** 4 000 зм

ПУТЕИСКАТЕЛЬ

Аура: слабое разрушение; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 500 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Путеискатель — небольшое волшебное устройство, созданное по образцу древних ацлантских реликвий.

По сути это компактный компас, чаще всего из серебра с золотой отделкой. Его используют как удобный инструмент и как символ статуса, знак принадлежности к Обществу Искателей.

При помощи волшебного слова путеискатель можно заставить светиться (аналогично заклинанию свет). Путееискатель также работает как немагический (магнитный) компас, давая владельцу бонус +2 (ситуативный) к проверкам Выживания, чтобы не заблудиться. Все путеискатели имеют

небольшую выемку, предназначенную для одного камня иуна. Вставленный туда камень иуна даёт владельцу путеискателя все бонусы, как если бы вращался вокруг его головы. По решению ведущего некоторые камни иуна, будучи вставлены в путеискатель, могут дать дополнительные силы.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, свет; **Стоимость:** 250 зм



ЭЛИКСИР ХОЖДЕНИЯ ПО ТЕНЯМ

Аура: средняя иллюзия; **УЗ** 11

Категория: нет; **Цена:** 3 500 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эликсир хождения по теням обычно хранят в небольшом костяном сосуде. Достаточно выпить одной порции этого мощного эликсира, чтобы перенестись на Теневой план, прихватив с собой до 11 существ, которые касаются вас в тот момент, когда вы выпиваете эликсир. Прибыв на место, вы и сопровождающие вас существа оказываетесь под действием заклинания путь в тених и можете перемещаться по земле со скоростью 50 миль в час в течение 11 часов.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, путь в тених; **Стоимость:** 1 750 зм.

АРТЕФАКТЫ

Не все волшебные предметы, которые можно найти в регионе Внутреннего моря, может изготовить любой подходящий по требованиям заклинатель. Для создания действительно могущественных вещей нужны специальная секретная формула и рецепт приготовления, а некоторые из них не по силам большинству смертных заклинателей. Хотя не все артефакты обладают огромной силой, все они имеют магические эффекты, действующие на ином уровне, чем обычные волшебные предметы. Ниже приведены малые и великие артефакты, оказавшие (или до сих пор оказывающие) значительное влияние на регион Внутреннего моря.

ОХРАННЫЙ КАМЕНЬ (МАЛЫЙ АРТЕФАКТ)

Аура: сильное преграждение; **УЗ** 20

Категория: нет; **Вес:** 2 500 фунтов

ОПИСАНИЕ

Когда Мировая Язва поглотила Саркорис, последователи Иомедэй восприняли это как лекарство от потрясения, нанесённого им смертью Ародена. Изобретение *охранных камней* — гигантских менгиров, заряженных священной магией, чтобы удерживать и отгонять демонических тварей, — было, вероятно, важнейшим результатом первого похода против разрушителей Саркориса. Ныне десятки *охранных камней* стоят часовыми по границам Мировой Язвы. Главное назначение этих камней — сдерживать разрастание самой Мировой Язвы, но они также создают вокруг себя мощное поле, аналогичное эффекту заклинания *запрет*. Аура одного *охранного камня* распространяется в радиусе 300 футов, но если связать несколько *охранных камней* (как на границе Мировой Язвы), они создают полосу *запрета* в 300 футов шириной, по средней линии которой стоят *охранные камни*. Область *запрета*, будь то круг или полоса, наносит 12d6 урона за раунд любому оказавшемуся в ней демону (испытание Воли со СЛ 18 снижает урон вдвое; устойчивость к магии применима). В пределах действия *охранных камней* телепортация не работает. *Охранные камни*, поддерживающие восточную и южную границы Мировой Язвы, имеют дополнительный эффект — будучи нацелены на Мировую Язву, они не дают демонам телепортироваться туда или оттуда и эффективно сдерживают угрозу. Расположение *охранных камней* на границах Мендева, Нумерии и Усталава таково, что даже неохраняемые границы на западе и севере сдерживают вторжения демонов.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Если пропустить ежегодный ритуал ухода за *охранным камнем*, он становится уязвим для урона. В таком случае смертные могут его повредить, но он по-прежнему имеет твёрдость 25 и прочность 500. Если один из линий связанных *охранных камней* разрушен, возникает «дыра» в полосе *запрета* шириной от нескольких десятков футов до нескольких миль, в зависимости от многих других факторов (местность, сила других *охранных камней* и тому подобное).

УНИВЕРСАЛЬНАЯ БРИТВА (МАЛЫЙ АРТЕФАКТ)

Аура: сильная; **УЗ** 20

Категория: нет; **Вес:** 1 000 фунтов

ОПИСАНИЕ

Гильотины, называемые здесь *универсальными бритвами*, стали символом Голта и кровавых бесчинств Красной революции. Но первые из этих жутких устройств создавались, чтобы помочь исполнению правосудия. *Универсальные бритвы* сконструированы так, что осуждённый умирает быстро и безболезненно. А чтобы потом казнённый не мог воскреснуть, его душа оказывается заключена в лезвие гильотины. Каждая гильотина уни-

кальна, и граждане говорят о них как о людях. Об осуждённом могут сказать: «Ещё солнце не сядет, как он переспит с Кровавой Джейн».

Универсальной бритвой можно казнить только существ размером не более крупного, если они беспомощны или согласны. Когда лезвие падает на лежащую под ним жертву, считайте это попыткой добивающего удара, наносящей 6d6+12 урона. Урон от *универсальной бритвы* преодолевает любое снижение урона (кроме эпического) и отменяет все эффекты регенерации. На существо, убитое *универсальной бритвой*, сразу же действует заклинание *вместилище для души*, автоматически помещая его душу в само лезвие (без испытаний). У *универсальной бритвы* нет ограничения на количество заключённых в ней душ. Можно освободить душу из *универсальной бритвы*, чтобы потом вос-

кресить, но этот ритуал известен только Серым Садовникам и хранится в строгом секрете.



УНИЧТОЖЕНИЕ

Хотя универсальные бритвы — малые артефакты, их можно уничтожить, нанеся достаточное количество урона. Точные значения защиты у каждой универсальной бритвы свои, но у всех твёрдость 20 и прочность 200. При уничтожении бритвы заточённые в ней души вырываются волной некромантической энергии — некоторые из них проявляются как бестелесная нежить и немедленно атакуют всех живых существ в пределах видимости. Количество и природа этих гневных душ варьируются, но обычно это сцена минимум с КО 12 (или выше).

ЧЁРНЫЙ ТОПОР (ВЕЛИКИЙ АРТЕФАКТ)

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 20

Категория: нет; **Вес:** 50 фунтов

ОПИСАНИЕ

Чёрный топор — любимое оружие Древо́тёса, огромный +5 двуручный топор убийцы растений, вырезанный из обсидиана, но крепкий, как адамантин. Это оружие считается эпическим и может преодолевать эпическое снижение урона. Лезвие Чёрного топора постоянно сочится едкой кислотой, наносящей при попадании +1d6 урона кислотой. Если подтверждён критический удар, Чёрный топор дополнительно наносит +2d10 урона кислотой. Раз в минуту тот, кто держит это оружие, может применить к себе лечение, ударив Чёрным топором живое не волшебное дерево, — при этом дерево мгновенно обращается в пепел. Древо́тёс может в качестве свободного действия призвать Чёрный топор себе в руку, вне зависимости от расстояния, если только Чёрный топор не находится в области, защищённой от телепортации. Этот зарождающийся демонический владыка часто одалживает свой Чёрный топор приспешникам, а узнав, что те потерпели неудачу, призывает оружие обратно. Пока Чёрный топор находится у другого существа, Древо́тёс всегда знает, где это существо и в каком состоянии (как при использовании заклинаний *состояние* и *точный адрес*). Концентрируясь, он может наблюдать за тем, что происходит вокруг носителя оружия, как будто напрямую подключаясь к его органам чувств. В таком состоянии Древо́тёс может применить через эту связь любое из своих псевдозаклинаний, используя Чёрный топор как источник псевдозаклинания. Каждый раз, когда Древо́тёс это делает, носитель Чёрного топора должен

пройти испытание Воли со СЛ 25, чтобы не стать ошеломлённым на 1 раунд из-за проходящей через него силы. Эти псевдозаклинания срабатывают в ход носителя оружия, но на них не тратятся его действия в этот раунд.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Чёрный топор, по слухам, был украден Древо́тёсом у демонического владыки Киф-В'Зуга. Чтобы уничтожить Чёрный топор, им надо ударить по могущественному волшебному дереву и, пока сок на лезвии ещё свежий, отрубить им одно из многочисленных щупалец Киф-В'Зуга. В результате Чёрный топор разлетается на обсидиановые осколки и облако кислоты, нанося 20d6 урона кислотой и 20d6 колющего урона всем во взрыве радиусом 60 футов (испытание Реакции со СЛ 30 снижает урон вдвое).

ЩИТ АРОДЕНА (ВЕЛИКИЙ АРТЕФАКТ)

Аура: сильное преграждение; **УЗ** 20

Категория: нет; **Вес:** 10 фунтов

ОПИСАНИЕ

Во время битвы между Шепчущим Деспотом и полководцем Арнисантом лич направил против уступающей числом армии смертных чудовищную магию. Несмотря на могущество лича, Арнисанта защитил от нападения волшебный щит — артефакт, известный как Щит Ародена. Когда эти двое наконец сошлись в бою, Шепчущий Деспот попытался использовать желание, чтобы заполучить сердце Арнисанта. Щит Ародена отвратил эту жуткую угрозу, но сам рассыпался на десятки осколков, один из которых попал в руку Тар-Бафона, вплавился в неживую плоть и опалил лича святым огнём. Когда пламя угасло, искалеченного лича заточили в подземелья Висельной башни до скончания веков. Щит Ародена утратил всю свою силу. Его обломки с тех пор передаются от одного лорда-стража другому. Некоторые считают, что, если Шепчущий Деспот когда-нибудь освободится, надо будет вырвать недостающий осколок щита из его костлявой руки, чтобы окончательно победить эту бестию.

Щит обычно хранится в столице Последнего Оплота Недреманной. Но на первый взгляд это лишь груда дровяшек, разложенных на большой чёрной шёлковой подушке. Если собрать их вместе, 12 осколков образуют



ЩИТ АРОДЕНА

круглый щит с дырой посередине на месте недостающего осколка. На щите вырезан символ Ародена — крылатое око в круге.

Теперь этот предмет известен всем под новым именем — *Разбитый щит Арнисанта*. Если вернуть ему прежнюю силу (задача, сама по себе достойная целой кампании), *Разбитый щит* снова станет *Щитом Ародена* — это +5 легко укрепленный чароустойчивый (17) тяжёлый деревянный щит. Раз в день его владелец может вызывать форму *огненного щита*, который защищает от атак холодом и поражает противника огнём и святым уроном аналогично заклинанию *огненный столп* (вероятно, эта способность и сожгла лича в последней битве). Раз в раунд, в качестве прерывающего действия, если по стоящему рядом союзнику попали дистанционной атакой или атакой в ближнем бою, носитель может использовать щит, чтобы перенаправить эту атаку на себя, принимая все эффекты, как если бы он сам был целью этой атаки. Все союзники в радиусе 100 футов от носителя получают эффекты *благословения* и *молебна*. Как при использовании заклинания *состояние*, все союзники в радиусе 100 футов знают ваше примерное расположение и состояние. *Щит Ародена* даёт два отрицательных уровня любому существу с хаотичным мировоззрением, которое пытается взять его. Эти отрицательные уровни остаются, пока щит носят или держат в руках. Они никогда не становятся постоянными, но их нельзя убрать никакими способами (включая заклинание *восстановление*), пока существо не выпустит щит из рук.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Главное предназначение *Щита Ародена* — защищать носителя от смерти, жертвуя собой. Любая атака, способная убить вас (а не просто лишить сознания или привести в состояние при смерти), активирует эту способность, целиком перенаправляя атаку на щит и оставляя вас невредимым, даже если в обычном случае атака действует только на живых существ. Например, если вы провалили испытание против *превращения плоти в камень*, щит превращается в камень вместо вас; если вам не удалось пройти испытание против *жуткого иссушения* или *схлопывания*, щит превратится в сухие щепки или месиво. В зависимости от типа атаки, щит, возможно, не удастся снова собрать или вернуть ему все функции.

Для любой попытки восстановить щит требуются все его осколки, и без прямого вмешательства божества восстановление, скорее всего, будет неполным. Каждый раз, когда носитель проваливает испытание, выбросив 1, щит должен пройти аналогичное испытание (неважно, страдают ли обычно такие предметы от эффекта провала). И если он выбросит 1, то снова расколется, вероятно с катастрофическими последствиями. Несмотря на отсутствие в них активной магии, отдельные осколки нельзя повредить доступными смертными способами.

ЭЛИКСИР СОЛНЕЧНОЙ ОРХИДЕИ (МАЛЫЙ АРТЕФАКТ)

Аура: сильная некромантия; **УЗ** 17

Категория: нет; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Тувийский эликсир *солнечной орхидеи* — почти совершенное средство для тех, кто ищет бессмертия. Порция эликсира *солнечной орхидеи* не способна отсрочить старение, но она действует даже лучше — возвращает юность. Выпившее эликсир существо становится молодым, его новый возраст вы можете определить случайным образом по таблице на стр. 185 «Основной книги правил». Все штрафы к Силе, Ловкости и Выносливости, полученные с достижением зрелого или более старшего возраста, снимаются, а все связанные со старением бонусы к Интеллекту, Мудрости и Харизме сохраняются (но когда персонаж снова достигает этого возраста, он не получает бонусы за него вторично).

Охотники за вечной жизнью готовы на всё, лишь бы добыть этот эликсир, от подкупа и шантажа до убийства. Чтобы предотвратить такие проблемы, в Тувии запрещено использовать эликсир всем, кроме его изобретателя. Для создания одного пузырька эликсира *солнечной орхидеи* требуется 6 распустившихся солнечных орхидей и 1 месяц ферментации, но точный рецепт — тайна, известная лишь обитателю цитадели Алхимика в Тувии. Стоимость порции эликсира сильно варьируется, поскольку эликсир продаётся на аукционе. Но ещё ни одна порция не ушла менее чем за 50 000 зм.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Порцию эликсира *солнечной орхидеи* легко уничтожить — надо просто вылить его и дать жидкости испариться или впитаться в землю или же смешать его с другой жидкостью или растворителем. Конечно, если станет известно о таком обращении с ценнейшей магической субстанцией, многие разъярённые и возмущённые члены разных организаций могут попытаться выследить виновного и учинить кровавую расправу.





7

ЧУДОВИЩА

Громадная туша вдруг пришла в движение, разбрасывая монеты и бесценные реликвии. Рук у неё было больше, чем у Селтиэля и Лема, вместе взятых.

Селтиэль выпустил заряд электричества. Молния с треском вспыхнула и исчезла. Тварь словно ничего и не заметила.

— Худо дело, — прошептал Селтиэль. — Совсем худо.

— Глянь, какие крупные камни! — выдохнул Лем, глядя на усыпанную драгоценными камнями броню стража.

Селтиэль схватил полурослика за плащ и резко дёрнул назад.

— Почему-то мне кажется, бард, что тебе не удастся уговорить его с ними расстаться...

Чудовища Голариона

Чудовища есть повсюду. Хотя никто не отрицает, что самые дикие регионы — главный рассадник чудовищ, они также живут в сточных трубах под крупными городами, рыщут в древних подземельях и руинах и даже бродят среди нас — открыто или тайно. Но не все чудовища — злые, жестокие твари хаоса, среди них есть вполне безобидные, а некоторые даже активно помогают человечеству и другим основным народам Голариона. А некоторые просто хотят, чтобы их оставили в покое в их потаённых логовах.

Хотя эта глава содержит описания лишь девяти чудовищ, особенно тесно связанных с Голарионом, в мире их куда больше. Сведения здесь представлены в том же формате, что и в «Бестиарии» (см. стр. 5–6 той книги). Ниже мы расскажем о ролях и нишах, занимаемых наиболее известными чудовищами Голариона.

ВИДЫ ЧУДОВИЩ

Ниже приведены краткие описания основных разновидностей чудовищ, которые имеют большое культурное, региональное или историческое значение для Голариона. Конечно, существуют и другие чудовища, но эти 19 видов особенно широко известны в регионе Внутреннего моря.

Аболеты. Вероятно, древнейший разумный народ Голариона. Аболеты правили обширными империями на дне мирового океана за много эпох до появления первых людей — более того, согласно некоторым барельефам аболетов, они создали первые человеческие народы. Правда это или нет, доказать невозможно, но аболеты явно живут в этом мире уже очень давно — в их утверждении, что они появились в Голарионе прежде, чем сами боги обратили на него свой взор, есть некий жутковатый смысл.

Боггарды. Сильно различающиеся по внешнему виду, эти приземистые земноводные из Варисии и Речных Королевств, а также их более худощавые собратья из Мванги населяют болотистую местность. Они повинуются капризам своих упитанных королей-жрецов и мерзких квакающих демонических владык — в первую очередь жабодемона Гогунты, хотя некоторые племена почитают Дагона или Киф-В'Зуга. Многие заключают союзы с другими чудовищами-амфибиями, такими как чуулы и лягумоты.

Великаны. Бесчисленные племена этих неуклюжих гигантов правят глухими закоулками мира — от вулканических горных хребтов до вонючих болот, от нехоженных пустошей до душных джунглей. В древнем Тассилоне их использовали как рабов. Под управлением магически выведенных «ручных великанов» они строили монолиты, многие из которых до сих пор сохранились в Варисии, Белкзене и землях Королей Линнормов. Сегодня племена великанов распространены

по всему северу Авистана. Мало кто из них помнит, что у великанов некогда была своя цивилизация, которую покорила и перестроила древняя человеческая империя.

Гении. У Кадиры долгая история взаимоотношений с гениями, но влияние гениев на регион Внутреннего моря явно не ограничивается этой страной. Они служат архитекторами и создателями невообразимых чудес на острове Джалмерей, а в Катапеше их родичи, по слухам, живут в каждом камне и даже в самой земле этой страны.

Гноллы. Гиеноголовые гноллы всегда рады заполучить новых рабов, которых можно загрузить чёрной работой. В качестве наёмников они не особо надёжны, зато им нет равных в охоте за разумной добычей. Гноллы живут преимущественно в Северном Гарунде и особенно распространены в Осирионе, Катапеше и Нексе. Во многих городах, например в Катапеше, они живут открыто, зарабатывая на жизнь как работоторговцы, телохранители или наёмники.

Демоны. Обычно демоны привязаны к Бездне, и в целом их можно найти там, где существуют культы или злые заклинатели, способные призвать их в этот мир. Особого внимания заслуживают две области: Мировая Язва и Темнотёрн в Южном Кионине, где демоны Бездны осели уже достаточно давно и их присутствие, видимо, усиливается.

Дерро. Загадочные обитатели верхних пределов Темноземья — дерро — живут в озарённых голубым светом пещерах, где проводят садистские эксперименты над существами, похищенными из верхнего мира. Они происходят от древних существ, живших в глубочайших Подземельях Орва. Нынешние дерро одержимы солнцем — они ищут способ изменить свои тела так, чтобы жить на поверхности. Но из-за присущего этому народу безумия они мало что выносят из тех зловещных экспериментов, что проводят над своими несчастными жертвами.

Драконы. Драконы по праву считаются одними из самых легендарных чудовищ в регионе Внутреннего моря. Большинство предпочитают жить в уединённых пещерах и появляются в населённых местах, только чтобы опустошить пару-тройку деревень. Добрые драконы встречаются реже, чем злые, но лишь потому, что они менее склонны общаться с «низшими народами» вроде людей. Хотя есть и исключения — например, правитель странного острова Эрмея.

Драуки. Голарионские драуки — творение особой касты заклинателей (известных среди тёмных эльфов как «искажающие плоть»). Эти заклинатели искажают и трансформируют тела дроу (как правило, рабов и пленников), превращая их в полупауков, которых используют затем в качестве солдат или стражников. Женщины-дроу, прошедшие через этот болезненный процесс, сохраняют красивое лицо

и верхнюю половину туловища, а мужчинам везёт меньше — они становятся хитиновыми тварями с лицами, более похожими на пауков, чем на эльфийские. Искажение плоти может применяться и к другим народам, порождая иные виды жутких существ, но драки единственные из них дают потомство. В результате в дальних закоулках Темноземья и даже вблизи поверхности есть целые общины драуков, сбежавших из рабства.

Дьяволы. Хотя правители Челии считают Преисподнюю лишь черновым наброском, а дьяволов — орудием, при помощи которого умелый заклинатель может получить ещё больше власти и роскоши, которые так ценит царствующий дом Трун, на самом деле дьяволы имеют куда больше влияния в этой стране. Поскольку государственной религией здесь является культ Асмодея, а вершителями закона служат могущественные ордена Рыцарей Преисподней, неудивительно, что в Челии и соседних королевствах дьяволов особенно много.

Змеелюды. Сегодня это почти вымерший народ, но когда-то они правили всей Секаминой и большей частью поверхности Гарунда и Авистана. Задолго до Низвержения экспансия ацланти в регион Внутреннего моря привела к чудовищной войне между двумя народами — когда Ацлант победил, уцелевшие змеелюды бежали в тайные города в Темноземье и впали там в спячку. Те, кто остался, за последующие тысячелетия выродились и одичали. Но недавно появились сообщения о встречах с цивилизованными змеелюдами, что породило слухи о том, что этот народ наконец пробудился от долгого сна.

Кентавры. Считается, что племена кентавров происходят из далёкого царства Иблidos. Сегодня они обычны в Голарионе. Чаще всего кентавры живут стадами в степях, прериях и саваннах. Особенно часто они встречаются в сельских районах острова Кортос, на равнинах Иобарии и восточных Речных Королевств и в менее цивилизованных регионах Челии. Многие челийские кентавры оставили свой племенной уклад и поселились вместе с людьми — некоторые даже достигли значительного положения среди Рыцарей Преисподней.

Ламии. Вероятно, самые успешные порождения Ламашту. Обычная кошачья разновидность этих злых тварей довольно широко распространена во всём регионе Внутреннего моря, но особенно много проблем ламии доставляют в Варисии и Белкзене, где они исторически были связаны с древним Тассилоном. Здесь обитают более странные и могущественные разновидности ламий с нижней частью тела от змеи или других существ.

Ликантропы. Проклятие ликантропии широко известно в регионе Внутреннего моря, особенно в Центральном Андоране и Северном Усталаве, где волки-оборотни издавна досаждают дровосекам и охотникам. Крысы-оборотни есть в большинстве крупных городов — во многих они образуют целые гильдии воров, падальщиков и убийц. Известны и более экзотические ликантропы вроде катапешских

гиен-оборотней и тигров и леопардов-оборотней из Просторов Мванги, а также совсем уж редкие обращающиеся в летучих мышей дроу из Темноземья и жестокие крокодилы-оборотни и акулы-оборотни из Сырых земель.

Людоящеры. Изменение климата и быстрое расселение других гуманоидных народов оттесняют примитивные племена людоящеров, некогда многочисленные в Авистане и Гарунде, всё дальше и дальше в болота. Людоящеры обычно миролюбивы, но их может подтолкнуть к войне как наступление цивилизации, так и властолюбие вождей — такие конфликты особенно часто возникают в Просторах Мванги и Речных Королевствах.

Огры. Огры встречаются по всему региону Внутреннего моря, но самые злобные из них обитают в Центральной Варисии. Эти жестокие и зловредные племена давно служат буфером между великанами суровых нагорий плато Сторваль и человеческими поселениями в более плодородных лесных и степных районах на юге и западе. Растущая цивилизация Варисии вскоре может заставить разрозненные огрские племена в открытую выступить против человечества, а пока они грызутся между собой и терзают своих более низкорослых соседей.

Сахваджины. Эти родичи акул — проклятие многих морей. Ненасытный голод заставляет их добывать мясо в прибрежных поселениях, поэтому сахваджинов ненавидят по всему Голариону. Как только сахваджины поднимаются из глубин, государства объединяются против этих чудовищ и загоняют их обратно на дно, что создаёт замкнутый круг жестокости. Они известны во всех морях Голариона, но особенно активны в океане Обари и Внутреннем море.

Троглодиты. Эти свирепые рептилоиды живут в запутанных лабиринтах, где поклоняются демоническому владыке Зевгавизебу и строят планы против ненавистных врагов, живущих в верхнем мире. Троглодитов можно найти по всему региону Внутреннего моря — те, что живут под более сухими регионами Осириона, Катапеша и Тувии, окрашены светлее, чем их сородичи на севере Варисии и по берегам озера Энкартан. Их немало и в Темноземье; по слухам, особенно продвинутое и организованное государство этих обычно диких чудовищ находится где-то под восточными пределами земель Владык Мамонтов.

Тролли. Тролли наиболее распространены на севере Авистана, но наткнуться на них можно по всему региону Внутреннего моря. Речные Королевства и Нумерия особенно давно страдают от набегов троллей, а в землях Королей Линнормов их считают одними из самых ненавистных врагов. Любопытно, что в соседнем Иррисене тролли часто живут в городах — в его столице, Белом Троне, ледяные тролли даже служат в городской страже. Сказки о троллях-авгурах, которые гадают на собственных внутренностях, о чудовищных двухголовых троллях, о каменных троллях, которые превращаются в камень на солнечном свете, и о подводных скрагах во многих реках Авистана показывают, насколько распространён этот подвид великанов.

АЛУУМ

Эти неуклюжие человекообразные конструкции сделаны из открытого рунами металла и полированного камня. Вместо глаз у них — кристаллы, светящиеся синим светом.

АЛУУМ

КО 10



Опыт 9 600

Нейтральная крупная конструкция.

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание:** +0.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 10, врасплох 24 (+15 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 107 (14d10+30).

Стойкость: +4, **Реакция:** +5, **Воля:** +4.

СУ: 10/адамантин; **Невосприимчивость:** магия, особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +21 (2d10+8 и паралич).

Занимаемое пространство: 10 футов;

Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: крик души.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, **Лвк:** 12, **Вын:** —,

Инт: —, **Мдр:** 11, **Хар:** 1.

БМА: +14; **МБМ:** +23;

ЗБМ: 34.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Катапеш).



Численность: одиночка или группа (3–4).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Крик души (Св): в качестве свободного действия каждые 1d4 раунда поработанные души алуума могут издавать вопль страдания. Этот вопль наносит всем существам в пределах 15-футового конуса 10d6 урона звуком и повергает их в шок на 1 раунд. Испытание Воли со СЛ 15 снижает урон вдвое и отменяет эффект шока. Это звуковой эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Выносливости алуума.

Невосприимчивость к магии (Экс): алуум невосприимчив к любым заклинаниям или псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ. Кроме этого, некоторые заклинания и эффекты иначе действуют на это существо:

- Магическая атака, использующая негативную энергию (такая как проведение негативной энергии, нанесение лёгких ранений или истощение), не наносит ему урона, зато на 1d6 раундов ускоряет атаки и перемещение алуума, как будто он под действием заклинания *ускорение*.
- Магическая атака, использующая позитивную энергию, замедляет алуума на 1d6 раундов аналогично заклинанию *замедление* и рассеивает все эффекты ускорения, влияющие на него в данный момент.
- *Колдовской сосуд* приводит это существо в замешательство на 1d6 раундов.

Паралич (Св): прикосновение алуума парализует живое существо, провалившее испытание Стойкости со СЛ 17, на 1d4 минуты. СЛ испытания зависит от Выносливости алуума.

Алуумы — волшебные конструкции из камня и металла родом из Катапеша. Эти мощные боевые машины поддерживают порядок в городе Катапеше, когда обычные средства не помогают. Алуумов приводят в действие души катапешских рабов и узников, заточённые в пылающих камнях у них в груди.

Рост алуума 14 футов, весит он более 2000 фунтов. Ими управляют при помощи магических подвесок, именуемых *амулетами контроля над алуумом* (см. стр. 299).

Создание

Хотя Переговорщики тщательно охраняют секрет создания алуумов, в других местах появились их близкие подобию — это говорит о том, что кто-то либо воссоздал технологию, либо украл её у катапешцев. В процессе создания алуума убивают дюжину рабов и вытягивают из них души. Фрагменты этих душ помещают в неподвижное тело алуума, чтобы его оживить.

АЛУУМ

Уз 13; Цена: 80 000 зм

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, гейс/миссия, колдовской сосуд, ограниченное желание, паралич (чудовище), Уз создателя не ниже 13; **Навыки:** Ремесло (бронник) или Ремесло (оружейник) СЛ 18; **Стоимость:** 40 000 зм

ДОЧЬ УРГАТОА

То, что некогда было женщиной, превратилось в чудовище из эктоплазмы с рогами, копытами и громадным когтем в форме длинной косы.

ДОЧЬ УРГАТОА

КО 8



Опыт 4800

Нейтральная злая крупная нежить.

Иници: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +17.

Аура: осквернение (20 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 12, врасплох 18 (+9 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 115 (11d8+66).

Стойкость +9, Реакция +7, Воля +11.

Защитные способности: сопротивление проводимой энергии +4;

Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 40 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: большой коготь +16 (2d6+9 / x4 и болезнь), коготь +16 (1d8+9).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 11; концентрация +16):

Постоянные — осквернение (с центром на себе).

Подготовленные заклинания жреца (УЗ 6; концентрация +9):

3 — болезнь (СЛ 16), нанесение тяжёлых ранений (СЛ 16), проклятие (СЛ 16), рассеивание магии^с.

2 — нанесение серьёзных ранений (СЛ 15), паралич (гуманоид) (СЛ 15), погребальный звон^с (СЛ 15), призрачное оружие, устойчивость к стихии.

1 — милость божества, непроглядный туман, приказ (СЛ 14), устрашение^с (СЛ 14), щит веры.

0 — божественное наставление, кровотечение (СЛ 13), обнаружение магии, сопротивляемость.

СФ заклинание сферы; Сферы: Магии, Смерти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 17, Вын: —, Инт: 18, Мдр: 16, Хар: 21.

БМА: +8; МБМ: +17; ЗБМ: 30.

Черты: Боевая магия, Боевые рефлексy, Жестокий удар, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Усиленная способность (болезнь).

Навыки: Акробатика +14, Блеф +16, Внимание +17, Запугивание +19, Знание (религия) +18, Колдовство +18, Полёт +23, Проницательность +17, Скрытность +0.

Языки: всеобщий, демонический, дьявольский, некрил.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или культ (1 дочь и 2d8 людей-жрецов).

Сокровища: удвоенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Св): Бубонная чума: большой коготь — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 20; Скрытый период: немедленно;

Частота: 1 / день; Действие: 1d4 урона Выносливости и утомление; Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Харизмы дочери Ургатоа.

Большой коготь (Экс): одна рука дочери Ургатоа превращена в огромный, похожий на косу коготь. Атака этим когтем наносит в 4 раза больше урона при критическом ударе. При преодолении снижения урона большой коготь считается злым оружием.

Заклинания: дочь Ургатоа творит заклинания как жрец Ургатоа 6 уровня. Но хотя она выбирает две сферы для получения дополнительных заклинаний, она не получает дарованных сил сферы.

Осквернение (Пс): бонусы, получаемые дочерью Ургатоа от постоянного псевдозаклинания осквернение (всегда с центром на себе), уже учтены в блоке параметров.

В церкви богини нежити мало кто пользуется таким почётом, как дочери Ургатоа. Но этот возжеланный титул не даруют верховные жрецы, его не может получить ни один живой почитатель Ургатоа. Капризная богиня сама выбирает себе дочерей среди самых опытных и ревностных жриц непосредственно в момент их смерти. Даже после превращения в заразных тварей из мёртвой плоти дочери Ургатоа остаются общественными существами и окружают себя фанатичными культами.



ДРЕВОТЁС

Этот крылатый ящероподобный демон ростом в двадцать футов орудует истекающим кислотой топором. Над клыкастым клювом горят два красных глаза.

ДРЕВОТЁС

КО 25



Опыт 1 638 400

Хаотичное злое огромное потустороннее существо (демон, местный).

Иници: +14; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, истинное зрение, определение мировоззрения (добро), определение мировоззрения (принципиальность); **Внимание:** +38.

Аура: искажение (120 футов), нечестивая аура (СЛ 25).

ЗАЩИТА

КБ: 42, касание 22, врасплох 32 (+20 естественная броня, +10 Лвк, +4 отражение, -2 размер).

ПЗ: 574 (28d10+420); регенерация 15 (добро).

Стойкость: +34, **Реакция:** +23, **Воля:** +27.

Защитные способности: свобода движений; **СУ:** 15/холодное железо и добро; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезни, электричество, воздействующие на разум эффекты, яд; **Устойчивость:** кислота 30, огонь 30, холод 30; **УкМ:** 36.

АТАКА

Скорость: 60 футов, плавание 40 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: Чёрный топор +44/+39/+34/+29 (4d6+24 / 19-20 / ×3 и 1d6 урона кислотой), укусы +37 (2d6+6), 2 удара крыльями +37 (1d8+6).

Занимаемое пространство: 20 футов; **Зона досягаемости:** 20 футов.

Особые атаки: листопад.

Псевдозаклинания (УЗ 20; концентрация +27):

Постоянные — дыхание под водой, истинное зрение, нечестивая аура, определение мировоззрения (добро), определение мировоззрения (принципиальность), свобода движений.

Неограниченно — барьер для растений, болезнь (СЛ 21), высшая телепортация (только в пределах Темнотёрна), высшее рассеивание магии, нечестивая гибель (СЛ 21), осквернение, телекинез (СЛ 22).

3 / день — быстрое высшее рассеивание магии, власть над растениями (СЛ 25), терновая стена.

1 / день — жуткое иссушение (СЛ 25), остановка времени, призыв демонов, символ смерти (СЛ 25).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 36, **Лвк:** 30, **Вын:** 40, **Инт:** 21, **Мдр:** 24, **Хар:** 25.

БМА: +28; **МБМ:** +43; **ЗБМ:** 67.

Черты: Атака в полёте, Боевые рефлексы, Быстрое псевдозаклинание (высшее рассеивание магии), Жестокий удар, Жестокий удар+, Жестокий удар++, Критическая точность, Критическое ошеломление, Мультиатака, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (двуручный топор).

Навыки: Акробатика +41, Внимание +38, Запугивание +38, Знание (магия) +36, Знание (планы) +36, Знание (природа) +36, Колдовство +33, Плавание +49, Полёт +38, Проницательность +38, Скрытность +33.

Языки: всеобщий, демонический, сильван, эльфийский; телепатия 300 футов.

ОС: особенности зарождающегося демонического владыки.

Снаряжение: Чёрный топор (см. стр. 302).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: Темнотёрн.

Численность: одиночка или группа (Древоотёс, 1d4 нальфеши и 2d4 хезроу).

Сокровища: утроенные (и Чёрный топор).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аура искажения (Св): Древоотёс создаёт вокруг себя ауру искажения радиусом 120 футов. Под действием этой ауры растения покрываются острыми шипами, деформируются и становятся похожи на грибы. Существа со способностью «в лесу как дома» или свобода движений легко могут двигаться среди этого



грибного изобилия. Живые существа, попавшие в ауру искажения, должны каждый раунд проходить испытание Стойкости со СЛ 39. При провале их плоть становится бледной и липкой, как усики поражённых растений, и на ней прорастает грибница. Это состояние сохраняется, пока существо находится в пределах ауры искажения, и ещё 1 минуту после. На это время пострадавшее существо считается растением — к нему применяются эффекты и заклинания, поражающие растения. Таким образом, жертва подвержена *барьеру для растений, увяданию* и дополнительному урону от *жуткого иссушения* или *оружия убийцы растений* и может попасть под влияние *власти над растениями*. В остальном существа, на которых действует аура искажения, не получают особенности растений. СЛ испытания зависит от Выносливости Дреготёса.

Листопад (Св): в качестве основного действия раз в 1d4 раунда Дреготёс может испустить импульс ядовито-зелёной энергии, действующий на все растения в радиусе 30 футов. Под влиянием этой энергии обычные растения и растения-существа чернеют и увядают. Такие существа получают 20d10 урона и теряют 1d8 Силы, но могут уменьшить эффект вдвое, успешно пройдя испытание Стойкости с СЛ 39. Растение, не являющееся существом (например, дерево или кустарник), не может пройти испытание — оно немедленно засыхает и гибнет. Дреготёс может по своему выбору исключить из области действия эффекта любое количество растений. Обычно он делает это, чтобы сохранить искривлённые и поражённые растения и грибы. СЛ испытания зависит от Выносливости Дреготёса.

Особенности зарождающегося демонического владыки: зарождающийся демонический владыка — могущественный демон, который ещё не до конца превратился из уникального демона в полноценного демонического владыку. Изгнание на Материальный план мешает Дреготёсу получить статус полноценного демонического владыки. Тем не менее он обладает особенностями зарождающегося демонического владыки — как у обычного демона, только более мощными, как показано ниже.

- Невосприимчивость к смертельным эффектам, электричеству, эффектам обольщения и принуждения и ядам.
- Устойчивость 30 к кислоте, огню и холоду.
- **Призыв демонов (Пс):** раз в день в качестве быстрого действия зарождающийся демонический владыка может призвать любого демона или несколько демонов с совокупным КО 20 или ниже. Эта способность работает всегда и эквивалентна заклинанию 9 круга.
- Телепатия 300 футов.
- При преодолении снижения урона естественное оружие зарождающегося демонического владыки и любое оружие, которое он держит, считается хаотичным, злым и эпическим.
- Зарождающийся демонический владыка может даровать заклинания своим почитателям. Это не требует от него никаких специальных действий. Все зарождающиеся демонические владыки даруют доступ к сферам Хаоса и Зла, а также к двум другим сферам и любимому оружию в зависимости от направленности и области интересов данного владыки.

Дреготёс, самозванный Владыка Проклятого озера, был когда-то любимым слугой и помощником (некоторые даже говорят, отпрыском) Киф-В'Зуга, демонического владыки грибов и паразитов. После неудавшейся попытки отнять корону у Киф-В'Зуга Дреготёс сбежал на Материальный план. Киф-В'Зуг не смог (или не захотел) догнать его, но принял меры, чтобы Дреготёс не вернулся. Киф-В'Зуг изгнал Дреготёса, превратил в местное потустороннее существо и лишил его связи с Бездной. Если Владыку Проклятого озера убьют, его душа не вернётся в Бездну и не получит новое обличье, Дреготёс умрёт навсегда.

Дреготёс прибыл в Голарион в конце эпохи Тьмы, и разорённая планета пришлась ему по вкусу — настолько, что боль изгнания довольно быстро утихла. Он много веков бродил по закоулкам Голариона, пока в 2497 году О. А. не наткнулся на заброшенное эльфийское государство Кионин. В *Совирианском камне* он увидел артефакт, который можно было бы использовать для восстановления связи с Бездной. С его помощью Дреготёс надеялся вырвать с корнем целое государство и перенаправить портал с Совириана в Бездну, чтобы восстановить своё положение и отомстить Киф-В'Зугу. Но эльфы почуяли его вмешательство и вернулись, чтобы сразиться с демоном. После страшной битвы удалось выгнать Дреготёса из Иадары в Южный Кионин, но убить его или окончательно изгнать эльфы не смогли — они просто «заперли» его на небольшой территории. Это изуродованное царство ныне известно как Темнотёрн. Дреготёс до сих пор живёт в сердце Темнотёрна, оставаясь главным страшилищем эльфийской мифологии и вместе с тем весьма реальной и неослабевающей угрозой.

Дреготёс начинает большинство сражений, творя *остановку времени* и воздвигая *барьер для растений*, чтобы не дать приблизиться растениям-существам (включая тех, кого затронула его аура искажения). Если есть время, он создаёт *терновые стены* и призывает демонов (как правило, 4 нальфешни и 12 хезроу). В ближнем бою Дреготёс радостно хватается *Чёрный топор* и проводит полные атаки против ближайшего врага или же использует *Жестокий удар++*, если вынужден перемещаться или совершать атаку с разбега. В первые 3 раунда боя он рассеивает очевидные эффекты заклинаний при помощи быстрого псевдозаклинания *высшее рассеивание магии*. Если у Дреготёса остаётся меньше 150 ПЗ, он телепортируется в свою крепость Ведьмин Кряж, чтобы восстановиться и подготовиться к реваншу.

Культ Дреготёса

Поклонение Дреготёсу весьма редко встречается за пределами Кионина. Его культы в других странах — это тайные группы садистов, с радостью приносящие в жертву неверующих. Они достаточно хитры, чтобы раз за разом ускользать от представителей закона. Символ Дреготёса — кровоточащее мёртвое дерево, расколотое пополам. Его жрецы получают доступ к сферам Хаоса, Разрушения, Зла и Растений. Его любимое оружие — боевой топор.

КАЛИКАНГ

Синекожий шестирукий великан возвращается к жизни. Его броня и парные клинки сверкают драгоценными камнями.

КАЛИКАНГ

КО 12



Опыт 19 200

Принципиальное нейтральное крупное гуманоидное чудовище.

Иници.: +6; **Восприятие**: ночное зрение 60 футов, истинное зрение; **Внимание** +20.

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 11, врасплох 25 (+12 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер, +4 щит).

ПЗ: 157 (15d10+75); быстрое исцеление 5.

Стойкость +12, **Реакция** +11, **Воля** +11.

Защитные способности: бесчувствие, поглощение энергии, сокрушительная защита; **Невосприимчивость**: воздействующие на разум эффекты, негативная энергия, электричество; **УкМ**: 23.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 длинный меч +18/+13/+8 (2d6+8 / 17-20), +1 длинный меч +18 (2d6+8 / 17-20), 4 крушащих удара +16 (1d6+3).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости**: 10 футов.

Особые атаки: губительное дыхание (60-футовая линия, 14d6 урона стихией, испытание Реакции со СЛ 22 снижает урон вдвое, 1 / день).

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +15):

Постоянные — волшебное оружие, истинное зрение, хождение по воде, хождение по воздуху.

3 / день — удар молнии (СЛ 16).

1 / день — цепь молний (СЛ 19).



ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, **Лвк**: 15, **Вын**: 20, **Инт**: 8, **Мдр**: 14, **Хар**: 17.

БМА: +15; **МБМ**: +23; **ЗБМ**: 35.

Черты: Внушительная стойкость, Жестокий удар, Критическая точность, Критическое ошеломление, Парное оружие, Сила двух рук, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (длинный меч).

Навыки: **Внимание** +20, **Запугивание** +21, **Использование магических устройств** +18.

Языки: великий, всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы с умеренным или тропическим климатом.

Численность: одиночка, группа (2-4) или племя (5-12).

Сокровища: обычные (два +1 длинных меча, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Бесчувствие (Св): в качестве действия полного хода каликанг может войти в бесчувственное состояние, застыв на месте без движения. При этом он осознаёт происходящее. В таком состоянии каликанг невосприимчив к болезням, ядам, голоду и жажде и получает бонус +4 ко всем испытаниям Стойкости. Каликанг может выйти из этого состояния в качестве прерывающего действия — если он делает это, чтобы атаковать врага или начать бой, то получает бонус +4 (интуитивный) к проверке Инициативы.

Губительное дыхание (Св): используя эту способность, каликанг может выбрать, какой тип урона стихией наносит его губительное дыхание: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Особенно каликанги любят использовать электричество; они наносят дополнительно 1 урон за кость (+14 для большинства каликангов), когда выбирают для губительного дыхания урон электричеством.

Поглощение энергии (Св): если УкМ или невосприимчивость к электричеству каликанга отражают какое-либо заклинание, наносящее урон стихией, тело каликанга впитывает это заклинание, при этом исцеляя количество ПЗ, равное УЗ впитанного заклинания, и получая дополнительное использование губительного дыхания в день.

Сокрушительная защита (Экс): каликанг получает накапливающийся бонус +1 (щит) к КБ за каждую руку, в которой нет рукотворного оружия, максимум +4 за четыре руки. Каликанг может наносить этими руками крушащие удары без потери бонуса к КБ.

Каликанги — одни из лучших стражей сокровищниц, гаремов и укреплений. По легенде, в далёкой древности одно из тысяч божеств Вудры не справилось с неким делом и из его оторванных пальцев родились первые каликанги. Каликанги тяготеют к вине и стыду за ошибки своего божественного прародителя и верят, что если достаточно много каликангов будут охранять земные сокровища от разграбления и разрушения, то когда-нибудь они смогут с себя наследный грех.

Каликанги имеют рост 14 футов и весят 4000 фунтов. Они могут прожить до 200 лет, но многие продлевают этот срок при помощи бесчувствия.

РЫБОЛЮД

Из воды выходит красивый, хорошо сложенный мужчина. По бокам его шеи открываются и закрываются жаберные щели.

РЫБОЛЮД

КО 1/3



Опыт 135

Рыболод, боец 1.

Нейтральный средний гуманоид (подводный).

Иниц.: +1; Восприятие: Внимание +2.

ЗАЩИТА

КБ: 11, касание 11, врасплох 10 (+1 Лвк).

ПЗ: 6 (1d10+1).

Стойкость +3, Реакция +1, Воля -1; +2 против очарования.

Слабые стороны: зависимость от воды.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: копьё +2 (1d8+1).

Дистанционная: лёгкий арбалет +2 (1d8+1 / ×3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 13, Вын: 13, Инт: 9, Мдр: 8, Хар: 10.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 13.

Черты: Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +2, Плавание +13.

Языки: аболетский, всеобщий.

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: океаны умеренного климата.

Численность: одиночка, патруль (2-6), отряд (6-10 и 1 лейтенант 3 уровня), рота (11-60 и 3 лейтенанта 3 уровня, 2 капитана 5 уровня, 1 командор 7 уровня и 3-12 кальмаров).

Сокровища: снаряжение персонажа ведущего (трезубец, лёгкий арбалет с 10 болтами, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Зависимость от воды (Экс): телу рыболода требуется постоянное пребывание в пресной или солёной воде. Рыболоду, пробывшему более 1 дня без полного погружения в воду, грозит отказ внутренних органов, болезненное растрескивание кожи и смерть в течение 4d6 часов.

Устойчивость к очарованию (Экс):

рыболод получает бонус +2 (народ) к испытаниям против неаболетских заклинаний и эффектов очарования, но штраф -2 к испытаниям против таких же эффектов и заклинаний аболетов.

Загадочные и скрытные рыболоды (известные также как «низшие ацланти») являются подводными потомками исчезнувшего народа ацланти. Когда на Голарион обрушилось Низвержение и континент Ацлант раскололся, большая часть поселений ацланти сгорела или ушла под воду. Но некоторым жителям пришли на помощь их же враги — аболеты. По непонятным причинам (но явно не из милосердия) аболеты спасли небольшую часть тонущих людей и деформировали их тела, чтобы те могли жить в подводном мире, где прежде безраздельно царствовали аболеты. Правда, после этого аболеты, похоже, утратили интерес к своим творениям, и с тех пор вот уже несколько тысяч лет рыболоды живут самостоятельно.

Внешне рыболоды напоминают своих предков: у них высокие выразительные брови, бледная кожа, тёмные волосы и ярко-фиолетовые глаза. На шее с двух сторон видно по три жаберные щели. Но рыболоды достаточно похожи на людей, чтобы на время сойти за человека, не опасаясь разоблачения.

Персонажи-рыболоды

Рыболоды используют уровни в классах — у них нет КЗ народа. Всем рыболодам присущи следующие особенности народа:

+2 Выносливость, +2 Харизма,

-2 Мудрость: рыболоды красивы и полны сил, но жизнь под властью аболетов сделала их слабовольными.

Амфибии: рыболоды имеют подводный подтип, но могут дышать как на суше, так и под водой. Однако они не любят надолго покидать воду, поскольку их кожа быстро сохнет.

Зависимость от воды: см. выше.

Прислужник: рыболоды служат непостижимым замыслам аболетов. Но пока рыболод не нарушает приказы своих хозяев-аболетов (о чём он не всегда знает заранее, поскольку приказы спрятаны в памяти и активируются в ответ на определённые события), он волен действовать как пожелает. В ходе игры такие приказы остаются целиком на усмотрение ведущего, то есть игрок отчасти уступает ведущему контроль над своим персонажем-рыболодом, когда это нужно для сюжета.

Устойчивость к очарованию: см. выше.

Языки: рыболоды начинают игру со знанием всеобщего и аболетского. Рыболоды с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: акван, акло, ацланти, драконий, сахваджинский или эльфийский.





СТРИКС

Этот гибкий мускулистый гуманоид с чёрной как уголь кожей укрывается оперёнными крыльями, словно плащом.

СТРИКС

КО ½



Опыт 135

Стрикс, боец 1.

Нейтральный средний гуманоид (стрикс).

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +0 (+2 при тусклом свете или в темноте).

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 12, врасплох 10 (+2 Лвк).

ПЗ: 5 (1d10).

Стойкость +2, **Реакция** +2, **Воля** +0; +2 против иллюзий.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: копьё +2 (1d8+1 / ×3).

Особые атаки: ненависть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 15, **Вын:** 10, **Инт:** 8, **Мдр:** 11, **Хар:** 7.

БМА: +1; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 14.

Черты: Улучшенная инициатива.

Навыки: Полёт +6; **Модификаторы народа:** +2 к Вниманию и +2 к Скрытности при тусклом свете или в темноте.

Языки: всеобщий, язык стриксов.

ОС: ночной.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: горы с умеренным климатом.

Численность: одиночка, группа охотников (3–6), боевая группа (5–12) или племя (22 и 100% не участвующих в бою, 1 защитник 2 уровня на 10 взрослых, 1 или 2 провидца 3 или 4 уровня и 1 лидер 5–7 уровня).

Сокровища: снаряжение персонажа ведущего.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ненависть (Экс): стриксы получают бонус +1 к проверкам атаки против гуманоидных существ с подтипом «человек», поскольку их специально учат сражаться с этими ненавистными врагами.

Ночной (Экс): при тусклом свете или в темноте стриксы получают бонус +2 (народ) к проверкам Внимания и Скрытности.

За свои владения в горах стриксы отчаянно дерутся как на земле, так и в воздухе. Опасные, но мудрые стриксы предпочли бы тихо жить среди башен Дьяволова Насеста в Челии, но время и традиции научили их не доверять бескрылым обитателям побережья и долин. Они знают, что только страх может защитить их от посягательств бескрылых. К счастью, стриксы преуспели в искусстве кровопролития. Стриксы привыкли ненавидеть людей, хотя причин этой ненависти не знает никто, кроме самих стриксов. Скорее всего, дело в многочисленных кровавых вторжениях в их земли, неудачном первом столкновении или в ещё более древней вражде.

В среднем стриксы чуть выше 6 футов, мужчины и женщины примерно одного роста. Для этого народа характерны заострённые уши, глаза без зрачков и ноздри в виде узких щелей, но главная черта их внешности — это, конечно, крылья 12 футов в размахе. Взрослый стрикс весит около 170 фунтов. Обычно стриксы живут около 40 лет, старейшие доживают до 60.

Персонажи-стриксы

Стриксы используют уровни в классах — у них нет КЗ народа. Всем стриксам присущи следующие особенности народа:

+2 Ловкость, –2 Харизма: стриксы быстры и увертливы, но упрямы и легко впадают в ярость.

Полёт: у стриксов скорость полёта 60 футов (средняя маневренность).

Сумеречное зрение: при тусклом свете стриксы видят вдвое дальше людей.

Ночное зрение: стриксы видят в темноте на расстоянии до 60 футов.

Ненависть: см. выше.

Ночной: стриксы получают бонус +2 (народ) к проверкам Внимания и Скрытности при тусклом свете или в темноте.

Подозрительность: стриксы получают бонус +2 (народ) к испытаниям против заклинаний и эффектов иллюзии.

Языки: стриксы начинают игру со знанием языка стриксов. Стриксы с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующих: ауран, ацланти, великаний, всеобщий, гномий, гоблинский, драконий, дьявольский.

СЭНДПОИНТСКИЙ ДЬЯВОЛ

Эта облезлая тварь, похожая на лошадь, неуклюже ходит на задних ногах. Довершают образ крылья, драконий хвост и пасть, полная острых клыков.

СЭНДПОИНТСКИЙ ДЬЯВОЛ КО 8

Опыт 4 800

Нейтральное злое крупное потустороннее существо (местный).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; **Внимание** +18.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 13, врасплох 18 (+9 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 114 (12d10+48).

Стойкость +12, **Реакция** +7, **Воля** +11.

СУ: 5/холодное железо; **Невосприимчивость:** огонь, эффекты ужаса; **УКМ:** 19.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укусы +17 (2d6+6 / 19-20), 2 копыта +17 (1d8+6).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов.

Особые атаки: дыхание Преисподней, затапывание (2d6+9, СЛ 22), лай, лягание.

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +13):

Неограниченно — облако тумана, пиротехника (СЛ 15), порыв ветра.

3 / день — дверь в пространстве, убийственный фантазм (СЛ 17).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, **Лвк:** 17, **Вын:** 19, **Инт:** 8, **Мдр:** 17, **Хар:** 16.

БМА: +12; **МБМ:** +19; **ЗБМ:** 33 (37 против сбивания с ног).

Черты: Жестокий удар, Жестокий удар+, Парение, Подвижность, Уворот, Удар на проходе.

Навыки: Внимание +18, Выживание +18, Запугивание +12, Знание (география) +5, Полёт +12, Скрытность +14.

Языки: варисийский, демонический.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Варисия).

Численность: одиночка.

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Дыхание Преисподней (Св): один раз в 1d4 раунда Сэндпоинтский дьявол может в качестве основного действия изрыгнуть дьявольское пламя. Это пламя образует 30-футовый конус и наносит 10d6 урона огнём (испытание Реакции со СЛ 20 уменьшает урон вдвое). Любый, кто получит урон от этого губительного дыхания, также должен пройти испытание Воли со СЛ 20, чтобы его не постигло проклятие адского пламени. Проклятый персонаж получает штраф -4 ко всем испытаниям, проверкам навыков и атак на столько дней, сколько урона он получил. Всё это время с кожи жертвы не сходят жуткие ожоги, несмотря

на лечение. Это проклятие действует с УЗ 12. СЛ испытаний зависит от Выносливости Сэндпоинтского дьявола.

Лай (Св): когда Сэндпоинтский дьявол в качестве основного действия издаёт вопль, все существа в облаке радиусом 300 футов должны пройти испытание Воли со СЛ 19 и при провале впадают в панику на 2d4 раунда. Это звуковой эффект ужаса, воздействующий на разум. Независимо от результатов испытания, жертва становится невосприимчива к лаю Сэндпоинтского дьявола на следующие 24 часа. СЛ испытания зависит от Харизмы Сэндпоинтского дьявола.

Лягание (Экс): атаки копытом, которые совершает Сэндпоинтский дьявол, — основные, они наносят дробящий и режущий урон.

Легендарный Сэндпоинтский дьявол уже более десяти лет пугает жителей одноимённого посёлка на западном побережье Варисии. Обычно он является туманной безлунной ночью. Порой на следующий день жители находят странные следы его присутствия, такие как пахнущие серой отпечатки копыт в неожиданных местах (например, на скатах крутой крыши).

Скотокрад, похититель детей, вестник беды — эта тварь стала героем бесчисленных баек. Некоторые считают его заколдованным древним существом. Другие говорят, что это чудовище рождено проклятой ведьмой, нарушившей договор с дьяволом. Но, пожалуй, самые пугающие слухи намекают на то, что это лишь одна из подобных тварей, живущих в диких землях.



ЧАРАУ-КА

Эти подвижные крикливые существа похожи на злобных обезьян, но ходят на двух ногах, как люди.

ЧАРАУ-КА

КО 2



Опыт 600

Хаотичный злой небольшой гуманоид (чарау-ка).

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +2.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 13 (+2 естественная броня, +1 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 19 (3d8+6).

Стойкость +3, Реакция +4, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: дубинка +5 (1d4+3), укусы +0 (1d3+1).

Дистанционная: камень +5 (1d4+2 / 19–20).

Особые атаки: вопящее иступление, мастерское владение метательным оружием.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: 8, Мдр: 12, Хар: 11.

БМА: +2; МБМ: +3; ЗБМ: 14.

Черты: Прицельная стрельба, Стрельба вблизи, Универсальный метатель.

Навыки: Внимание +2, Лазание +14, Полёт +0, Скрытность +10;

Модификаторы народа: +4 к Скрытности.

Языки: демонический, полиглот.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса с тёплым климатом.

Численность: одиночка, пара, патруль (3–8) или племя (9–20 плюс 1–3 свирепых примата, 1–3 воина [младшие вожди] 2 уровня, 1 жрец Ангажана 3–5 уровня и 1 вождь любого класса 4–8 уровня).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вопящее иступление (Св): раз в день чарау-ка может впасть в состояние вопящего иступления в качестве свободного действия. В этом состоянии чарау-ка автоматически проваливает проверки Скрытности и не может говорить или творить заклинания со словесным компонентом (или использовать предметы, которые требуют волшебного слова для активации), но действует как будто под влиянием заклинания *ускорение*. Вопящее иступление чарау-ка длится до 3 раундов, после чего он ошеломлён на 1 раунд.

Мастерское владение метательным оружием (Экс): чарау-ка отлично владеют метательным оружием. Все чарау-ка получают дополнительную черту Универсальный метатель. Кроме того, чарау-ка получают бонус +1 (народ) для всего метательного оружия и критический диапазон метательного оружия удваивается, как если бы чарау-ка обладал чертой Улучшенный критический удар для всего метательного оружия. Этот эффект не суммируется с любыми другими эффектами, увеличивающими критический диапазон оружия.

Хотя сами они называют себя чарау-ка, среди колонистов и исследователей эти обитатели джунглей известны как люди-обезьяны. По легенде, чарау-ка происходят от демонического владыки Ангажана, который преобразил тела первых людей, пытавшихся бороться против его культа, и вернул их из мёртвых в виде первых людей-обезьян. Среди исследователей джунглей ходят слухи, что жрецы чарау-ка усовершенствовали жуткий ритуал и добились, чтобы убитые возрождались в виде чарау-ка, но цивилизованный мир ещё не получил доказательств того, что такое заклинание существует.

Сегодня чарау-ка — один из самых плодовитых и распространённых народов на Просторах Мванги. Не все они служат царю-горилле или поклоняются Ангажану. Некоторые превратились в кровожадных чудовищ, организованных чуть лучше, чем обезьяны, а другие обратились к культам иных демонических владык или даже змеёбога Идерсия.

Чарау-ка обычно живут небольшими племенами в нескольких десятках особей. В качестве питомцев или охранников они часто держат опасных лесных существ, следить за которыми поручено друидам или укротителям животных. Типичная деревня чарау-ка растёт не только вширь, но и ввысь, занимая всё пространство леса, от земли до крон. Как правило, она состоит из нескольких древесных хижин, связанных друг с другом лианами или верёвочными мостиками.



ШИПАСТЫЙ ДРАКОН

Этот дракон носит на себе целый лес бритвенно-острых шипов. Крылья его прозрачны и на вид кажутся стеклянными.

ШИПАСТЫЙ ДРАКОН

КО 16



Опыт 76 800

Хаотичный нейтральный гигантский дракон (земляной).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 120 футов, слепозрение 30 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +25.

ЗАЩИТА

КБ: 31, касание 9, врасплох 28 (+22 естественная броня, +2 Лвк, -4 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 248 (16d12+144).

Стойкость +19, **Реакция** +12, **Воля** +16.

Защитные способности: отражение лучей, исполинские шипы;

СУ: 10/адамантин; **Невосприимчивость:** звук, паралич, эффекты сна; **Устойчивость:** огонь 20, холод 20, электричество 20;

УкМ: 27.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: укусы +23 (2d8+11), когти +23 (2d6+11), удар хвостом +18 (2d8+16).

Дистанционная: 4 шипа +14 (2d8+11).

Занимаемое пространство: 20 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: губительное дыхание, исполинские шипы.

Псевдозаклинания (УЗ 16; концентрация +20):

3 / день — телекинез (СЛ 19), шипастая поросль (СЛ 17), шипастые камни (СЛ 18).

1 / день — кинетическая сфера (СЛ 22), силовая стена.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 32, **Лвк:** 15, **Вын:** 29, **Инт:** 16, **Мдр:** 22, **Хар:** 19.

БМА: +16; **МБМ:** +31; **ЗБМ:** 44.

Черты: Боевые рефлекс, Жестокий удар, Прицельная стрельба, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Стрельба вблизи, Таран+, Уворот.

Навыки: Блеф +23, **Внимание** +25, Запугивание +23, **Знание** (инженерное дело) +22, **Знание** (природа) +22, **Оценка** +22, **Полёт** +15, **Проницательность** +25, **Скрытность** +9.

Языки: всеобщий, драконий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы с умеренным климатом.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Губительное дыхание (Экс): один раз в 1d4 раунда, в качестве основного действия, шипастый дракон может испустить разрушительный вопль огромной силы, расходящийся 60-футовым конусом. Существа, попавшие в этот конус, получают 20d6 урона звуком и гложут навсегда. Испытание Реакции со СЛ 27 снижает урон вдвое и отменяет глухоту. Этот урон

звук особенно катастрофичен для конструкций — они получают штраф -4 к испытанию против этих эффектов и при провале также становятся ошеломлены на 1d4 раунда. СЛ испытания зависит от Выносливости шипастого дракона.

Исполинские шипы (Экс): тело шипастого дракона покрыто длинными кристаллическими шипами. Он может выстрелить четырьмя или менее такими шипами за раунд в качестве полной атаки (или одним в качестве основного действия). Существо, атакующее шипастого дракона оружием ближнего боя, безоружным ударом или естественным оружием, должно пройти испытание Реакции со СЛ 20. При провале оно получает 2d8+11 колющего урона от шипов. СЛ испытания зависит от Ловкости шипастого дракона.

Отражение лучей (Св): чешуя шипастого дракона отражает лучи и заклинания волшебная стрела, делая его невосприимчивым к ним. Шанс отражения полного эффекта обратно в заклинатель составляет 30%; в остальных случаях он просто отменяется.

Шипастые драконы, пользующиеся дурной славой в бесплодных землях Нумерии, с виду похожи на истинных драконов, но, в отличие от них, с возрастом не приобретают новых способностей. Благодаря своим защитным шипам и другим особенностям они великолепно справляются с инопланетными существами и странными конструкциями, которых много в этом регионе. В результате шипастые драконы стали одними из самых успешных хищников Нумерии. Как и многие истинные драконы, эти твари очень тщеславны и любят, когда им поклоняются. Бывает, они берут на себя роль богов для невежественных племён великанов. Также они питают особую любовь к кристаллическим сокровищам и волшебным предметам. Сокровища шипастого дракона обычно не похожи на классические горы монет. Но в целом они стоят не меньше, чем у истинных драконов.

Шипастый дракон при длине 60 футов и росте 20 футов весит 16 000 фунтов.



УКАЗАТЕЛЬ

аасимар	11	Ветровые Просторы	205	Древоотёс	107, 109, 310–311
Абадар	218	Владения Белкзена	54–57	Дрезен	116
Абаддон	241–242	Владык Мамонтов, земли	78–81	Дроскар	229
аболет	184–185, 211, 306	Внешняя сфера	241	ароу	10, 29, 183–184
Абракасас	231	Внутреннее море	32	Друма	74–77
Авессалом	38–41	Внутренняя сфера	238–239	Дух Павлина	235
Адепты Чёрного пламени	260	волшебные предметы	299–300	дьявол	307
Айрзул	233	Вольные капитаны	98–99, 260	дьяволопоклонничество	199, 236
акула, пятнистая	255	Воскресшая гвардия	140	заклинания	294–298
алуум	103, 299, 308	Вудра	14, 70–71, 205	Звёздный Камень	38
Ангажан	231	вудранец	14	Зелёная вера	236–237
Андолетта	233	выцветание	24	Зелёная Матерь	233
Андоран	42–45	Галерея Бессмертных	245	зенджи	18
Аполлион	234	Гарунд	203–204	Зифус	229
Апсу	228	гарундиец	15	змеелюд	183, 307
Ариман	186–189	Геб	58–61	Зон-Кутон	220
Аркадийский океан	32	геккон, гигантский	254	Зура	232
Аркадия	202–203	гений	306	Зуриэль	234
Ароден	4–5, 235	Герион	231	Идерсий	235
артефакты	301–303	Гиронна	228	Измерение Времени	245
Аршей	234	Глаз Абендего	32, 250	Измерение Сна	245
Асмодей	218	Глаундер	228	Имбрекс	233
Астральный план	242	гнолл	103, 105, 306	Имери	233
африт	11	гном	24	Иобария	47, 205
Ацлант	12, 203, 211	гоблин	10, 91	Иомедэй	221
ацланти	12	Гоблинские войны	91–93	Ирори	221
Ачакек	142–143, 228	Гогунта	232	Иррисен	86–89
аюдара	107	Гозрей	219	Исгер	90–93
Барбатос	231	Голт	62–65	Иссия	46
Бафомет	231–232	Горум	219	Исследовательские армии	178–179
Бездна	242–243	горы Пяти Королей	66–69	Кадира	94–97
бекьяр	18	Граф Ранальк	233	Кайдэн Кайлин	222
Белиал	231	Гротус	228–229	каликанг	312
Бесмара	228	Гундрун	115–116	Калистрия	222
Блистательный поход	146, 195	Гхол-Ган	210–211	Кандалы	98–101
боггард	175, 306	Дагон	232	Касмарон	16, 205–207
божества, таблицы		Дахак	229	Катапеш	102–105
архидьяволы	231	дварф	25, 66–69	Келизандри	233
Всадники	234	двергар	10, 183	Келиш	206–207
демонические владыки	231	Дезна	220	келишит	16
основные божества	217	демон	306	келлид	17
повелители стихий	234	демонические владыки	231–233	кентавр	307
прочие божества	229	дерро	183, 306	Кионин	29, 106–109
светозарные владыки	234	Дескари	232	Киф В'Зуг	232
Старейшие	234	Джалмерей	70–73	кобольд	10
бонуват	18	Джистка	162, 186–187, 212	кобото	175
Бревой	46–49	Диспатер	231	колония Солнечного храма	203
бревойские великие дома	48	дни недели	248	Кольца Идерсия	260
Валани	234	дождевой паук	254	Консорциум Аспидов	262–263
Валашмай, джунгли	208	досяхи	290–291	Корада	234
варисиец	13	дочь Ургатоа	309	Королей Линнормов, земли	82–85
Варисия	13, 23, 50–53	дракон	306	Корона Мира	207
великан	89, 306	дракон, шипастый	317	Кортос, остров	38
Великие Древние	235	драук	185, 306	Корэл Завоеватель	47, 49
Вельзевул	231	Древний Осирин	211–212	Костяной Двор	243

Кошице	232	Орв	184–185	Рыцари Орла	43, 268–269
крапивняк	255	ореада	11	Рыцарь Преисподней	199, 270–271
Красная революция	62–63	орк	11, 54–57, 66–67	Саргава	170–173
Красный Богомол	142–145, 264–265	Оркус	232	саргавский вепрь	255
Красный Ворон	65	оружие	290	Саренрэй	225
Кургесс	229	Осирион	138–141	Саркорис	110, 114–115, 134–135, 212
Лайрун-Куах	23	ослокрыс	254	Сарусан	207
Ламашту	223	охранный камень	111, 301	сахваджин	307
ламия	307	Пазузу	232	Светоч	233
Ленг	245	паук, дождевой	254	свирфнеблин	11, 184
ликантроп	21, 307	паучий ливень	250	Секамина	184
Лирген	212	пауэлиэль	255	Серый Садовник	63, 65
Лиссала	235	пепельная буря	250	Сивана	230
Львиные Клинки	180–181, 260	Первый мир	24, 239	сильф	11
людоящер	175, 307	перекаטיפламень	250	Синашакти	234
Мага	233	печатный станок	257	Сияние	29
Мальстрём	243	пеш	255	Скарни	13, 261
Маммон	231	пиявочник	261	Склар-Куах	23
Материальный план	239	план Воды	240–241	Скоан-Куах	23
мванги	18	план Воздуха	241	Совириан	29
Медиогаальти, остров	142–145	план Земли	241	Совирианский камень	106–107
Мендев	110–113	план Негативной энергии	240	Сокотбенот	232
Мёртвый Склеп	245	план Огня	241	Солнечная система	209
мерфолк	10–11	план Позитивной энергии	240	Стержень	244–245
Мефистофель	231	подводный эльф	29	Стражи Расселин	261
механизмы	256	Поиск небес	25, 66–67	Страны-Преемники	20, 208
Меченосцы Алдори	47	Покинутый эльф	29	стрикс	11, 314
Милани	230	полугений	11	сторвальский тур	255
Мината	20	полуорк	26	сфера Пустоты	216–217
Минкай	20, 208	полурослик	27, 198	сфера Чешуйчатых	217
Мировая Язва	110–111, 114–117	полуэльф	28	Сырые земли	174–177
мокси	18	Последний Оплот	146–149	Сырые мародёры	175
Молох	231	Потерянный Принц	233	Сэндпоинтский дьявол	315
Молтун	118–121	походное снаряжение	292–293	Ся-Хой	20, 208
монеты	253	праздники	248–249	Тааргик	25
морозко	250	Предвестники	261	Тайный орден Княжьего Ока	261
Нагаджор	208	Преисподняя	244	Талдор	19, 178–181
Нар-Вот	183	престиж-классы	276–283	талдорец	19
Нг	233	ассасин Красного Богомола	276–277	Тамиир-Куах	23
Небеса	243–244	гадатель	278–279	Тар-Бафон	55, 146–147, 194, 237
Небесная цитадель	25, 54, 57, 66–68	низший храмовник	280–281	Тар-Тааргат	25, 212
Некс	122–125	Рыцарь Преисподней	282–283	Тассилон	50–51, 211
Нефис	223	Пророчества Калистрада	74–75, 237	Текританская лига	186–187, 212
Нидадь	126–129	Просторы Мванги	18, 150–153	Темноземье	182–185
Ниншабур	206	Пустоши Маны	154–157	Теневой план	240
Нирвана	244	Путь Шёпота	237	Техническая лига	135
Нирмафас	130–133	пятнистая акула	255	тифлинг	11
Ноктикула	232	Рагадан	233	Тораг	25, 225
Норгорбер	224	Рагатиэль	234	торговые пути	252–253
норны	261	Размир	158–161, 235	торнадо	250
нумерийские технологии	256–257	Размиран	158–161	Трелмариксиан	234
Нумерия	134–137	Рахадум	162–165	троглодит	307
Обари, океан	32	Речные Королевства	166–169	троль	307
обдерилист	255	Ровагуг	224	Трун, дом	43, 198–199
Общество Искателей	6, 266–267	Ростланд	46	Тувия	186–189
огнестрельное оружие	155, 257, 291–292	рыболод	11, 313	Туманное море	33, 190–193
огр	307	Рыцари Озема	59, 149	туманный вихрь	250

Туманов и Завес, озеро	32	Харон	234	Шимье-Магалла	18
тэнгу	11	хобгоблин	11, 91	шипастый дракон	317
тянец	20	Хонгал	20, 208	шоанти	13, 23
тянь-дан	20	Храмовники Пяти Ветров	103	Шори	212
тянь-ла	20	Хранители Подземелий	182-184	Шрийкирри-Куах	23
тянь-минь	20	хронология	33-37	Шундар-Куах	23
тянь-син	20	Хшурха	233	Щит Ародена	302
Тянь-Ша	14, 20, 83, 207-208	чарау-ка	316	Элизиум	245
тянь-шу	20	челиец	22	эликсир солнечной орхидеи	186-189, 303
ульфен	21	Челия	22, 27, 198-201	эльф	29, 106-109
ундина	11	Чёрный топор	302, 310-311	эльфийские врата	107
универсальная бритва	63-65, 301	черты	284-289	Энкартан, озеро	32
Ургатоа	226	чистокровный ацланти	12	Эрастил	227
урдефан	184-185	Шааде-Куах	23	Эфирный план	239
Усталав	13, 194-197	Шакс	232-233	юкамис	255
Фаразма	226	Шелин	227	языки	251
фенек-огнепад	255	«Шесть речных вольностей»	166-167	Ямаса	212
Ханспур	230	Шика	233		

ОРЕП БИМЕ СИСПЕ Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
The Book of Fiends. © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenyon, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Baphomet from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bunyip from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Cave Fisher from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Daemon, Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowall.

Frogemoth from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Jublex from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kostchtchie from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Marid from the Tome of Horrors III. © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Mihstu from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mite from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Mongrelman from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Orcus from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pazuzu from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pech from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Scarecrow from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Troll, Rock from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Vegepygmy from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Campaign Setting: The Inner Sea World Guide. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Keith Baker, Wolfgang Baur, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, Joshua J. Frost, Ed Greenwood, Stephen S. Greer, Jeff Grubb, James Jacobs, Michael Kortes, Tito Leati, Mike McArthur, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Eric Nelson, Jeff Quick, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Leandra Christine Schneider, David Schwartz, Amber E. Scott, Stan, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart, James L. Sutter, Greg A. Vaughan, Jeremy Walker, and JD Wiker.

Настольная ролевая игра Pathfinder. Путеводитель по региону Внутреннего моря. Русское издание © 2019 ООО "Мир Хобби". Все права защищены.



Друш из доступных миров

Откройте для себя мир Голариона, официальное место действия популярной настольной ролевой игры Pathfinder. В мире наступает время утраченных пророчеств. Оно несёт с собой волны хаоса, разрывы в ткани реальности, всплеск дьявольских культов и бесконечные войны. Но не всё потеряно, ведь в тёмные времена всегда найдётся работа для бесстрашных героев и искателей приключений! В этом полезном и увлекательном издании вы найдёте:

- ◆ Подробные сведения о народах и этносах Голариона.
- ◆ Детальные географические описания 40 с лишним стран: рушащиеся империи, агрессивные королевства, независимые города-государства и населённые чудовищами дикие земли — в регионе Внутреннего моря есть идеальное место практически для любой игровой кампании.
- ◆ Информацию о культуре и религии. Здесь описаны 20 основных божеств региона Внутреннего моря, а также менее известные боги, полубоги, забытые божества, причудливые культы, странные философские учения и многое другое.
- ◆ Обзор истории Внутреннего моря, обсуждение магических артефактов и чудес техники, сравнение организаций и основных политических сил.
- ◆ Масса новых возможностей для создания персонажей игроков, включая уникальные престиж-классы, черты, заклинания, снаряжение и волшебные предметы.
- ◆ Девять новых чудовищ, среди которых экзотические гуманоиды небесных морей, нежить, драконы, а также злобный демонический владыка в изгнании!
- ◆ Громадную карту-постер, на которой изображён потрясающий ландшафт Внутреннего моря во всём его великолепии!



paizo.com/pathfinder

PATHFINDER
ROLEPLAYING GAME

3.5 • OGL
COMPATIBLE

**HOBBY
WORLD**

Играть интересно

rpg.hobbyworld.ru



ЕАС